



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Maestría en Estudios del Arte

**Construcción de la imagen femenina para historieta,
análisis conceptual, elementos estéticos y semióticos de
historietas.**

**Tesis previa a la obtención del título de
Magister en Estudios del Arte.**

**DIRECTOR: Magíster Pablo Olmedo Alvarado Granda
Cl.: 010108842-5**

**AUTOR: Pepita Ivonn Alarcón Parra
Cl.: 060337911-6**

**Cuenca - Ecuador
2018**



RESUMEN

En este trabajo se muestra un estudio sobre la construcción de la imagen femenina en la historieta y los discursos que genera, mediante una retrospectiva de los cómics en los cuales están presentes personajes femeninos estereotipados. Además, se realiza un análisis comparativo semiótico de varios cómics con protagonistas femeninos y culminar en la creación de un personaje femenino tomando en cuenta elementos estéticos, simbólicos y la técnica adecuada para la construcción del mismo.

Palabras Clave:

SEMIÓTICA, ESTÉTICA, ILUSTRACIÓN, TÉCNICA, ESTEREOTIPOS, SIMBOLISMO, IMAGEN.



ABSTRACT

The present work exposes a study on the construction of the feminine image in the comic and the discourses that generates, through a retrospective and the stereotypes of feminine personages. In addition, a semiotic comparative analysis of comic strips with female characters was carried out by illustrators, culminating in the creation of the representation of women through the construction of a female character taking into account aesthetic, symbolic elements and the appropriate technique for the construction of the character.

Key words

SEMIOTICS, AESTHETICS, ILLUSTRATION, TECHNIQUE, STEREOTYPES, SYMBOLISM, IMAGE.

INDICE

RESUMEN.....	2
ABSTRACT	3
DEDICATORIA	10
AGRADECIMIENTO	11
INTRODUCCIÓN.....	12
1.1 HISTORIETA, ORIGEN Y EVOLUCIÓN	14
1.1.1 ELEMENTOS DEL CÓMIC	17
1.2 REPRESENTACIÓN FEMENINA EN LA HISTORIETA	22
1.2.1 REPRESENTACIÓN FEMENINA EN LA HISTORIETA EUROPEA	24
1.2.2 REPRESENTACIÓN FEMENINA EN LA HISTORIETA EN LATINOAMÉRICA	27
1.2.3 REPRESENTACIÓN FEMENINA EN LA HISTORIETA EN EL ECUADOR	36
Capítulo II: ESTÉTICA Y SEMIÓTICA DE LA IMAGEN FEMENINA EN LA HISTORIETA.....	38
2.1 ESTÉTICA Y SEMIÓTICA DE LA IMAGEN FEMENINA EN LA HISTORIETA.....	38
2.2 SEMIÓTICA DE LA IMAGEN FEMENINA EN LA HISTORIETA	39
2.3 REPRESENTACIÓN FEMENINA Y SU ROL EN LA HISTORIETA	40
2.3.1 ESTEREOTIPOS	42
2.3.2 DISCURSOS.....	43
Capítulo III: ANÁLISIS COMPARATIVO ESTÉTICO Y SEMIÓTICO DE LA IMAGEN FEMENINA CREADA PARA LA HISTORIETA FULÚ, DE CARLOS TRILLO Y EDUARDO RISSO Y LA HISTORIETA ANA Y MILENA DE FABIÁN PATIÑO	46
3.1 ANÁLISIS ESTÉTICO Y SEMIÓTICO: FULÚ, ANA Y MILENA.....	47
3.1.1 ANÁLISIS ESTRUCTURAL DE LA HISTORIETA FULÚ.....	48
3.1.2 ANÁLISIS ESTRUCTURAL DE LA HISTORIETA ANA Y MILENA	52
3.2. ANÁLISIS CONNOTATIVO.....	54
3.2.3 ANÁLISIS DEL DISCURSO DE ANA Y MILENA.....	61
CAPÍTULO IV: CONSTRUCCIÓN DE UN PERSONAJE FEMENINO PARA UNA HISTORIETA	65
4.1 Conceptualización de creación	65
4.1.1 Creación del personaje.....	65

4.1.3 Estilo o Concept Art.....	72
CONCLUSIONES.....	83
RECOMENDACIONES	84
BIBLIOGRAFÍA.....	85

INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1:.....	15
FIGURA 2:.....	16
FIGURA 3:.....	17
FIGURA 4:.....	19
FIGURA 5:.....	20
FIGURA 6:.....	21
FIGURA 7:.....	21
FIGURA 8:.....	23
FIGURA 9:.....	25
FIGURA 10:.....	25
FIGURA 11:.....	26
FIGURA 12:.....	27
FIGURA 13:.....	28
FIGURA 14:.....	29
FIGURA 15:.....	30
FIGURA 16:.....	31
FIGURA 17:.....	31
FIGURA 18:.....	32
FIGURA 19:.....	32
FIGURA 20:.....	33
FIGURA 21:.....	33
FIGURA 23:.....	35
FIGURA 24:.....	35
FIGURA 25:.....	37
FIGURA 26:.....	40
FIGURA 27:.....	42
FIGURA 29:.....	49
FIGURA 30:.....	51



FIGURA 31:	52
FIGURA 32:	53
FIGURA 33:	54
FIGURA 34:	56
FIGURA 35:	57
FIGURA 36:	58
FIGURA 39:	69
FIGURA 40:	69
FIGURA 41:	70
FIGURA 42:	70
FIGURA 43:	73
FIGURA 44:	73
FIGURA 45:	73
FIGURA 47:	74
FIGURA 49:	74
FIGURA 51:	75
FIGURA 52:	75
FIGURA 54:	76
FIGURA 55:	76
FIGURA 56:	77
FIGURA 57:	77
FIGURA 58:	77
FIGURA 60:	78
FIGURA 61:	79
FIGURA 62:	79
FIGURA 63:	80
FIGURA 64:	80
FIGURA 65:	81
FIGURA 66:	81
FIGURA 67:	82

**INDICE DE TABLAS**

Tabla 1: Clasificación de bocadillos.....	19
---	----

INDICE DE DIAGRAMAS

Diagrama 1:.....	46
DIAGRAMA 2	71

INDICE DE CUADROS


Cuadro N.º 1.....	59
Cuadro N.º 2.....	60
Cuadro N.º 3.....	62
Cuadro N.º 4.....	63
Cuadro N.º 5.....	66
Cuadro N.º 6.....	67
Cuadro N.º 7.....	71

Cláusula de Licencia y Autorización para Publicación en el Repositorio
Institucional

Pepita Ivonn Alarcón Parra en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Construcción de la imagen femenina para historieta, análisis conceptual, elementos estéticos y semióticos de historietas", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 17 de octubre del 2018



Pepita Ivonn Alarcón Parra

C.I: 060337911- 6



Cláusula de Propiedad Intelectual

Pepita Ivonn Alarcón Parra, autor/a del trabajo de titulación “Construcción de la imagen femenina para historieta, análisis conceptual, elementos estéticos y semióticos de historietas”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 17 de octubre del 2018

Pepita Ivonn Alarcón Parra

C.I: 060337911-6



DEDICATORIA

.....

El presente trabajo se lo dedico a Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio. A mi hijo José Miguel por la motivación constante para superar obstáculos y ser una mejor persona y sobre todo por su amor que fue el motor para la culminación de mis estudios y elaboración de esta tesis.



AGRADECIMIENTO

.....

Agradezco a mis padres, hermanos en reconocimiento a su constante estimulación y apoyo puesto que han sido parte importante en el desarrollo y finalización de este trabajo. A mi tutor quien me guio durante el desarrollo de la tesis, con sus experiencias, su tiempo e incluso ideas para mejor de esta tesis. Y a todos los que de alguna manera estuvieron vinculados en el logro de mis metas.

¡Gracias a ustedes!



INTRODUCCIÓN

La elección del tema se da por el interés en la ilustración, en especial de personajes femeninos. Tiene un gran potencial documental, por lo que es necesario investigar académicamente el escenario de las mujeres de papel, como se las denomina a los personajes femeninos mediante el análisis de historietas y cómics publicados en ámbitos no doctos. Desde la década de los sesenta ha existido el interés por estudiar el proceso y estructura que intervienen en la creación de historietas y cómics. La necesidad por investigar o analizar los elementos que componen una historieta lo advirtió el filósofo y escritor Humberto Eco en su texto *Apocaliptos e integrados* publicado en 1965, podemos mencionar a Juan Antonio Ramírez, profesor universitario de historia del Arte con su tesis titulada *Historia y estética de la historieta española* y en artículos publicados por la revista electrónica española Tebeosfera como *Las mujeres que están dibujadas* realizada por la periodista y escritora Ana Von Rebeur, el texto *Los estereotipos de la imagen femenina* de Gladys Villegas Morales y otros más, mismos que han sido relacionados a temas sociales desde un enfoque de construcción del discurso generadas a través de femeninas y no desde la construcción de la imagen y el discurso generan estas.

Realizar una retrospectiva de los estereotipos de personajes femeninos que van desde un ama de casa hasta la súper heroína y que estos terminen en la construcción de un personaje femenino. Se muestra las implicaciones de uno de los medios de masas, la historieta, y el análisis crítico desde sus elementos técnicos, estéticos y semióticos en la construcción de la imagen femenina y la representación que generan estos personajes.

En el presente trabajo se realiza una aproximación al tema de la representación de la mujer a través de la construcción de un personaje femenino para historieta y todo aquello que envuelve su mensaje conocer sobre lo que podría existir detrás de este tipo de productos comunicativos. Mediante un estudio exhaustivo se quiere descubrir aspectos que de una forma simple no se pueden detectar y de esta manera hacer



UNIVERSIDAD DE CUENCA

nuevas lecturas al contenido en especial de la protagonista femenina de la historieta, analizando elementos estéticos y semióticos de historietas sin dejar de lado el estudio de construcciones identitarias de género.

La influencia profunda en la mujer y la dominación del discurso mediático impulsa a escarbar y encontrar ese mensaje implícito, los falsos imaginarios sobre la realidad y en especial los estereotipos o modelos que por medio de esa imagen pretenden naturalizar en la mujer ante la sociedad mediante aportes encriptados en simbolismos gráficos.



Capítulo I: HISTORIETA Y LA REPRESENTACIÓN FEMENINA

1.1 HISTORIETA, ORIGEN Y EVOLUCIÓN

La historieta es conocida como cómic, tira, tebeo, viñeta, ilustración y otros nombres dependiendo del país en el que se produce y consume. Las historietas son una forma de comunicación conformada por gráficos, texto e imágenes; en el cómic el hombre plasma deseos conscientes e inconscientes, en él representa un universo ficcional habitado por sus personajes. El cómic es un medio híbrido, formado por varios lenguajes de naturalezas distintas; se usan recursos tales como el dibujo, pintura y la escritura que generan un sistema comunicacional muy efectivo gracias al desarrollo de personajes en la trama. En la segunda mitad del siglo XX el cómic se convierte en un elemento popular, pero no es hasta la década de los ochenta cuando se consagra como género literario y empieza a ser aceptado por la academia internacional.

Umberto Eco: «La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las ligerezas paternalistas de los organizadores.»... «Así, los cómics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes»¹

«Narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas».²

«Es una forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen».³

«Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas: *boom*, *crash*, *bang*, etc.».⁴

¹ Coma, J. (1979). El cómic. Recuperado de http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20repetida/index.html

² Coma, J. (1979). El cómic. Recuperado de http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20repetida/index.html

³ Baur, E. K. (1978). El cómic. Recuperado de http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20repetida/index.html

⁴ Baur, E. K. (1978). El cómic. Recuperado de http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20repetida/index.html

Al mencionar los inicios de la historieta, no podemos pasar por alto a los antiguos egipcios que representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos que realizaban sobre papiro como el tan recordado *Libro de los muertos* que incluían imagen y texto; otros ejemplos como los retablos medievales con los que mediante imágenes explicaban al pueblo historias o sucesos en general; los dibujos de las civilizaciones precolombinas como los códices pintados por los mayas y los aztecas.

Además, podemos mencionar los textos ilustrados desarrollados por monjes para difundir versículos de la Biblia, realizados en talleres denominados *escritorium*, elaborados en pergaminos, decorados con hilos y láminas de oro y plata e incluso las primitivas pinturas rupestres. Pero quizás los antecedentes más cercanos a la historieta sean las Aucas y Aleluyas⁵, destinadas fundamentalmente a satisfacer las necesidades de instrucción de niños y adolescentes. A continuación, presentamos imágenes de Aleluyas europeas del XIX.

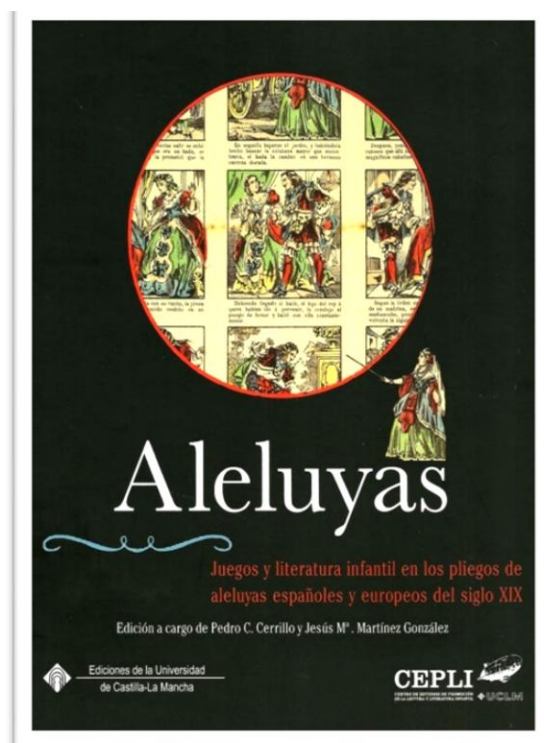


FIGURA 1:

Juegos y literatura infantil en los pliegos de aleluyas españoles y europeos del siglo XIX. Edición de Pedro Cerrillo y Jesús M. Martínez González. Universidad de Castilla-La Mancha, CEPLI, 2012. Recuperado de <http://asonante.blogspot.com/2012/10/auca-y-aleluyas.html>

⁵ Una aleluya es una serie de estampas, acompañadas de unos versos pareados al pie. En otros idiomas reciben los nombres de auca (catalán). Surgidas en la Francia del siglo XVI y de temática religiosa, tuvieron su mayor auge en el XVIII.



FIGURA 2:
Juegos y literatura infantil

En los pliegos de aleluyas españoles y europeos del siglo XIX. Edición de Pedro Cerrillo y Jesús M. Martínez González. Universidad de Castilla-La Mancha, CEPLI, 2012. Recuperado de <http://asonante.blogspot.com/2012/10/auca-y-aleluyas.html>

En Francia (1820) comenzaron a editarse publicaciones que se caracterizaban por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones, aunque a diferencia de la historieta, los textos no se colocaban orgánicamente dentro de los dibujos, sino que se incluían a modo de explicación complementaria al pie de los grabados.

La historieta nace casi al mismo tiempo que el cine y pronto desarrollará su particular lenguaje icónico. Las primitivas viñetas eran todas del mismo tamaño y con los textos al pie o sencillamente incluidos en el dibujo, luego fueron sustituidas por viñetas de diferentes tamaños. Las ubicaciones de textos se incluirán casi desde el inicio, en globos o bocadillos y el tamaño del dibujo de las letras formarán por sí solos un modo de expresión independiente. El uso de onomatopeyas escritas con grandes letras, ciertos símbolos universalmente aceptados tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión. En sus inicios estas historietas tenían carácter cómico, de ahí el nombre *comic-strip* (tira cómica).

Hacia finales del siglo XIX tanto en Europa como en Estados Unidos, los periódicos hacen uso de diferentes estrategias para atraer al mayor número de lectores y controlar el mercado. La modernización de los sistemas de impresión permite que a partir de 1893 en los suplementos dominicales aparezca una página a color; en el *New York World* aparece en 1895 una viñeta del dibujante Richard F. Outcault que sirve de base para la historieta actual. El personaje que crea es *The Yellow Kid*, un chino vestido con un largo camisón amarillo, de los barrios populares de Nueva York, generando por primera vez, las tres condiciones que según R. Gubern permiten identificar al cómic tal como lo concebimos hoy día:

- 1.- Secuencia de imágenes inmediatas para articular un relato.
- 2.- La permanencia de al menos un personaje estable a lo largo de una serie.
- 3.- Integración del texto en la imagen.

Mostramos una imagen que ejemplifica una secuencia de imágenes de la tira cómica *Mafalda*.



FIGURA 3:

Imagen de MAFALDA, autor QUINO, El diario *El Mundo*, publicación tira de MAFALDA, primera aparición Argentina, 1965.

Recuperado de <http://www.cspl.umd.edu/~mercado/Mafalda.PNG>

1.1.1 ELEMENTOS DEL CÓMIC

La historieta es la combinación de textos con elementos gráficos (globos, onomatopeyas) y tiene como objetivo comunicar una idea o una historia.

Generalmente existe como protagonista en torno del cual giran las historias y los demás personajes.⁶

Adré Gaudreault, en su *Du Littéraire u filmique* plantea que el análisis de la imagen como elemento narrativo tiene que verse a la luz de la narración multimedia. Propone que el autor/artista debe verse como un creador que combina las prácticas narrativas del novelista, en cuanto al texto; del dramaturgo, en cuanto a la combinación de elementos visuales y verbales; y del director cinematográfico, al crear una representación de los elementos visuales y verbales de la narrativa. Así acuña el término *le grand imaginer* o *el gran creador de imágenes*, tomando como base que la imagen es la combinación de todos los elementos.⁷

Los elementos hacen del cómic un recurso en la lectura que despierta en la complejidad del ser humano diferentes y diversas ideas, opiniones, actitudes. Su complejidad ocasiona que la historieta sea un aparato cargado de sentido, símbolos, información, mensaje, secuencia y demás elementos que aumentan las dimensiones de la lectura, pues no solo son las letras sino los demás elementos que se utilizan al interior del cómic o historieta.

a. La viñeta

Término que proviene el término francés *vignette*. Es el elemento primordial de una historieta, es un recuadro delimitado por líneas que representa un instante formado por espacios cuadrangulares o rectangulares por lo general; en las viñetas las imágenes van en secuencia y recogen una acción dibujada donde coexisten el lenguaje icónico y el verbal.

⁶ <https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/661/comics-o-historietas>

⁷ Elementos narrativos del cómic por Luis Rodrigo Castañeda Aguilera 30/03/2011, pág. 21.

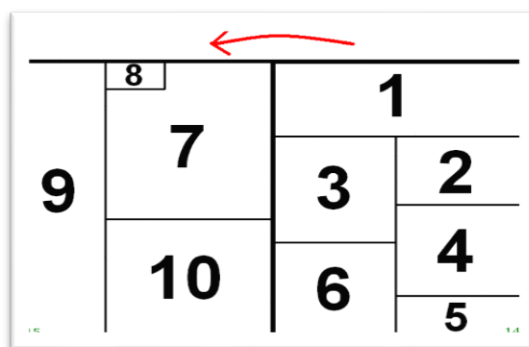

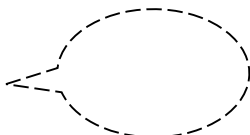
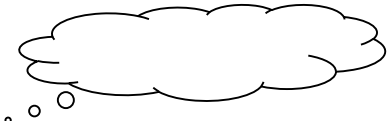
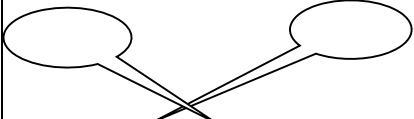


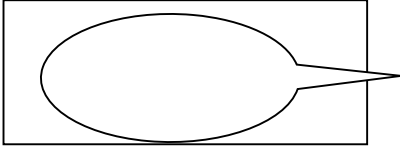
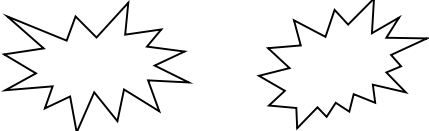
FIGURA 4:
Imagen de una diagramación y secuencia de viñetas para un cómic. Recuperado en
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/10/Manga_-_prawidlowy_sposob_czytania.png

b. Los globos o bocadillos

Son espacios cerrados que contienen palabras, es decir, estos elementos contienen las intervenciones de los personajes. Según Scott McCloud, los dibujantes de cómics han ideado decenas de métodos para representar el sonido en un medio visual. A continuación, se exhibe la diversidad de bocadillos que podemos encontrar:

Tabla 1: Clasificación de bocadillos

Bocadillos normales representan diálogos comunes	
Bocadillos punteados para la conversación en voz baja	
Bocadillos burbuja usados para ideas o pensamientos	
Bocadillos cruzados empleados en conversación o discusión	

<p>Bocadillos en off representa a un personaje que no lo vemos, pero habla en esa viñeta</p>	
<p>Bocadillos eléctricos indican la voz de la radio o de televisión, etc.</p>	

FUENTE: Elaborado por la autora (Pepita Alarcón).

c. Las onomatopeyas

Son palabras, símbolos de objetos o acciones del vocabulario y no son elementos orgánicos del sistema lingüístico, es decir, son representaciones visuales que imitan sonidos, por ejemplo: ¡boom!, ¡pow!, ¡slam!, ¡crawl!, ¡miau!, ¡tictac! A estas no se las coloca en globos y su posición desordenada indica disturbios.



FIGURA 5:

Ejemplos de onomatopeyas. Recuperado en <http://www.portafolioblog.com/wp-content/uploads/2009/10/onomatopeya.jpg>

d. Signos cinéticos

A las imágenes estáticas se les agrega elementos que crean ilusión de movimiento e indica trayectoria, a estos se los conoce como móvilgramas (líneas cinéticas) sutilezas gráficas que simbolizan el desplazamiento de personajes y objetos.



FIGURA 6:
Imagen ejemplo de signos cinéticos. Recuperado en
https://tse3.mm.bing.net/th?id=OIP.JawY4gP160R2SNdTsgQF_gEsES&pid=15.1&P=0&w=164&h=151

e. Las metáforas

Son imágenes, símbolos o expresiones relacionadas a un objeto o idea y se destinan a otra palabra o frase para explicar una similitud entre ellas como un corazón que expresa amor, una bandera blanca significa paz, una calavera simboliza peligro, entre otros.



FIGURA 7:
Imagen de METÁFORA DE QUINO. Recuperado en
<https://tse3.mm.bing.net/th?id=OIP.YTqzQ19GiFo6JSblxipcGAESCa&pid=15.1&P=0&w=317&h=164>



1.2 REPRESENTACIÓN FEMENINA EN LA HISTORIETA

La construcción de la imagen femenina en el cómic es marcadamente estereotipada y desarrollada siempre bajo la mirada de una sociedad tradicionalista, es decir, se la representa de acuerdo con el papel asignado para la mujer y del que no se podían apartar. Este tópico se ha convertido en objeto de crítica y discusión por lo que es necesario revisar diferentes personajes femeninos que han formado parte en los cómics.

A la hora de estudiar la imagen de la mujer en el cómic, hemos de hacer caso a la advertencia de Magritte. Lo que vamos a ver en las viñetas no es a la mujer en sí, sino una representación —a veces muy acertada, a veces muy utópica— de la mujer. Tendremos que preguntarnos quién ha creado esa imagen, en qué contexto y a qué público se dirige.⁸

La visión patriarcal nos estimula a diferenciar la imagen femenina de la masculina en este medio de comunicación de masas porque mediante estas figuras estamos presentando roles impuestos y visibilizados en cada uno de los sexos.

A la mujer se la infantiliza y reduce hasta convertirla en un ser afectivamente dependiente del hombre (principalmente en las historietas para público adulto, donde por lo general podemos observar a las mujeres en personajes secundarios).

Los recursos narrativos del personaje femenino en las historietas son enormes y no son aprovechados ni muestran la realidad de lo que hoy la mujer ha logrado, se la representa con falta de autonomía jurídica, social y profesional; encarna valores que la sociedad impone, cumpliendo funciones de madre, esposa, guardiana del hogar y de la familia, y así es representada en las viñetas.

La mujer es la esposa o la madre en 1942, una de las revistas de la Sección Femenina, Medina, deja bien claro el rol que debe jugar la mujer: «La verdadera

⁸ 8 RODRÍGUEZ, J. J. (2008). *La imagen de la mujer en los cómics estadounidenses. 1900-1950*. Encontrado en : https://www.tebeosfera.com/documentos/la_imagen_de_la_mujer_en_los_comics_estadounidenses.html

misión de la mujer es dar hijos a la Patria. Y esta es, por lo tanto, su suprema aspiración.» Vale la pena subrayar que esta política relativa a las mujeres no es una práctica exclusiva del franquismo sino extensible a la ideología falangista de los regímenes totalitarios del período de entreguerras, tal como destacan autoras como María Luz Blanco-Cambolor o Rosario Ruiz. Esta última enumera incluso algunos de los estereotipos que estos regímenes vinculan con la mujer, como por ejemplo su valor como origen del núcleo familiar y en pro de la recuperación demográfica.⁹

Siendo tan claro el sistema, no es raro que en las historietas con personajes femeninos desarrollen a menudo el papel de esposa del protagonista, de novia, de madre o abuela, como se puede observar en la ilustración que se encuentra a continuación:



FIGURA 8:

Tira cómica, publicada en el número 102 de El DDT, juega con la fusión entre la chica y el maniquí. / Jordi Canyissà.

Recuperado de http://www.maitena.com.ar/obra_grafica/alteradas/ma05_009_a_h.jpg

⁹ Revista de estudios sobre la historieta: "HISTORIETAS"/- número /2/2012/ISSN: 2174-4084)

(Entrevista con Ibáñez, por Joan Bassa y Ramón Freixas. /Imágenes de Actualidad/, 16, 31 de enero de 1987. / BLANCO-CAMBLOR, Mª Luz: «Similitudes y diferencias entre la Sección Femenina en España y la Bund Deutscher Mädel en la Alemania del Tercer Reich. Una aproximación», en SANTO TOMÁS, M., VAL, M. I. del, ROSA, C. de la y DUEÑAS, M. J.: /Vivir siendo /mujer a través de la historia/, Valladolid, Universidad de Valladolid, 2007, p. 215. / RUIZ, Rosario. / ¿Eternas menores? Las mujeres en el franquismo, Madrid /, Biblioteca Nueva, 2007, p. 24-27. / Rebollez y señora en El DDT.

A continuación, se realiza un estudio sobre la presencia femenina en los cómics; nos alejamos de la imagen de súper mujer en escenarios de ficción y más bien la observamos en lugares comunes, por esta razón se considera necesario estudiarla en la cultura europea, latinoamericana y ecuatoriana.

1.2.1 REPRESENTACIÓN FEMENINA EN LA HISTORIETA EUROPEA

Al hablar de representación femenina en la historieta europea no podemos pasar por alto los últimos años de la dictadura del general Franco. Bruguera se destacó como la editorial de cómics más importante de España; sus ilustradores dibujaron mujeres con ciertas características para evitarse problemas con la Iglesia; sin embargo, existen pocos y raros ejemplos de mujeres heroínas, es decir, representaban a mujeres que vivían un estereotipo diferente al utilizado para la imagen femenina.

Se realiza una pequeña reseña en algunos países europeos que dejaron una huella significativa con la presencia de la de personajes femeninos en el cómic.

Francia: «En 1962 se crea el *Club des Bandes Dessinées*, que iniciaría la valorización del cómic por las minorías culturales. Ese mismo año aparece por primera vez *Barbarella*, una sexy viajera espacial (y primera heroína *fantaerótica*), creada por Jean-Claude Forest para la revista *V-Magazine*. En 1971 se imparte en La Sorbona (la histórica Universidad de París) el primer curso sobre los cómics»¹⁰.

En la Editorial Futuropolis, que funcionó desde 1972 hasta 1994, se publica cerca de cuatrocientas cincuenta obras de unos doscientos autores, entre ellos el artista francés Jacques Tardi creador de Adèle Blanc Sec, una muchacha cuya profesión bien puede ser la de periodista como la de escritora.

¹⁰ TODOHISTORIETAS, HUMOR ARGENTINO, LA HISTORIA DEL CÓMIC EN LOS PAÍSES DE EUROPA, Realizada por; NÉSTOR GUSTAVO GIUNTA, Recuperado en http://www.todohistorietas.com.ar/historia_europa.htm



FIGURA 9:
Imagen de *Barbarella*. Recuperado en <http://www.todohistorietas.com.ar/barbarella.jpg>



FIGURA 10:
Imagen de *Adèle Blanc Sec*. Recuperado en https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTa-I1GIaA4cEan8nJDSKaZoGdW_cOJNSoybEBhXJVppxnDiExNvA

Como observamos en las figuras 9 y 10, la imagen del personaje femenino (figura 9) Barbarella está inspirado en el estilo pop art, mientras que la construcción de la imagen de Adèle (figura 10) es más clásica.

Italia: Entre tanto cómic con personajes principales masculinos en 1965, se crea uno de los personajes femeninos más relevantes conocido con el nombre de *Valentina* creada por Guido Crepax. Esto permite que florezca la industria del cómic erótico. Valentina aparece por primera vez en el número 2 de la revista *Linus*; nace como personaje secundario: prometida de Philip Rembrandt, alias Neutrón, un crítico de arte e investigador ocasional; es decir, Valentina no estaba pensada como protagonista, pero pronto Crepax se dio cuenta de su potencial como personaje principal del cómic.

El contraste de la tinta negra sobre fondo blanco es fuerte y la combinación de las líneas que utiliza el autor al realizar el personaje es sugerente y provocadora.



FIGURA 11:
Imagen de la portada de la historieta de *Valentina*. Recuperado en http://cult-mag.de/wp-content/uploads/2015/12/Crepax_valentina.jpg

España: Los personajes más destacados en 1949 fueron *Las hermanas Gilda*, creadas por Manuel Vázquez Gallego. Se publican en la revista *Pulgarcito* (relanzada en 1947). Las hermanas Gilda son dos hermanas solteras, llamadas Leovigilda y Hermenegilda, que viven juntas.



FIGURA 12:

De la historieta de *Las hermanas Gilda*. Recuperado en

<http://www.canalmenorca.com/dibujos/Historietas/LAS%20HERMANAS%20GILDA-DE%20VAZQUEZ.jpg>

El cómic de *Las hermanas Gilda* grafica a dos hermanas de apariencia y carácter totalmente opuesto, una es inocente y cándida mientras que la otra hermana es sensata y de carácter fuerte; el choque de estas dos características provoca una serie de conflictos. Se aprecia en la construcción gráfica de los personajes que en la primera figura el autor se sirve de formas más redondeadas y suaves con respecto a su hermana.

1.2.2 REPRESENTACIÓN FEMENINA EN LA HISTORIETA EN LATINOAMÉRICA

Consideramos necesario un estudio breve sobre los referentes de personajes femeninos en las historietas latinoamericanas en un contexto cercano al Ecuador.

Latinoamérica tuvo ejemplos importantes sobre la creación de personajes femeninos principales.

Brasil: Maurício de Sousa crea a Mônica el personaje principal de algunas historietas como *Mônica y sus amigos en España* y *Mônica y su pandilla*. Estas cuentan las aventuras de un grupo de niños de seis años que viven en un barrio ficticio llamado Bairro do Limoeiro, situado en el estado de São Paulo. El personaje principal Mônica fue conocido por su grupo de amigos como la dueña de la calle quien tiene un conejo de peluche llamado Sansón el mismo que utiliza para golpear a sus amigos cuando la enojan, este personaje fue inspirado por su hija.



FIGURA 13:
Imagen del personaje *Mônica*. Recuperado en <http://f.i.uol.com.br/folha/ilustrada/images/0731189.jpg>

La grafica de Mônica es de una construcción sencilla y muy expresiva con lo que llega hacer eficaz en la transmisión de sus aventuras.

Cuba: Las *criollitas* fueron creadas por Felipe Wilson Valera. Criollita es un calificativo que se da a la mujer cubana con curvas pronunciadas. En agosto de 1962 apareció por primera vez la sección *Criollitas* en el semanario *Palante* y donde se mantuvo hasta su muerte en diciembre del 2006.



FIGURA 14:

De la historieta de *Las criollitas*. Recuperado en
<https://tse3.mm.bing.net/th?id=OIP.rWv10oF8jzPiERcCWRFAhwEsDV&pid=15.1&P=0&w=222&h=159>

En la construcción de *Las Criollitas* tanto de los personajes como de los escenarios expresa exuberancia como se puede ver en la imagen anterior que es muy colorida y alegre propio de la percepción y manifestación de la cultura cubana.

Chile: En 1949, en *Okey*, debuta Condorito, un personaje creado por Pepo (su nombre verdadero René Ríos Boettiger), y llega a ser el personaje más importante de Chile. En este cómic se observa algunos estereotipos femeninos como **Yayita**, novia de Condorito, mujer joven, de cuerpo voluptuoso y actitud por momentos materialista, en algunas ocasiones Yayita trabaja como secretaria o aeromoza, generalmente se le ve andar por casa sin hacer nada; **Doña Tremebunda**, madre de Yayita y esposa de don Cuasimodo, mujer corpulenta de actitud fuerte e inoportuna; entre otros personajes femeninos que aparecen esporádicamente están la Señora de Lata, Señora de González su nombre real es Margarita Vergel de González.



FIGURA 15:

Imagen del cómic *Condorito*. Recuperado en http://3.bp.blogspot.com/_aWMFpX3VYo/TvvATVCSS9I/AAAAAAAAAF1Q/OW5aC2pVGME/s1600/Condorito+491-4.jpg

La mayoría de los personajes femeninos de este cómic muestran una construcción idealizada en sus formas y siluetas mientras que los personajes masculinos se los dibuja de manera totalmente opuesta como tratando de exagerar sus rasgos más representativos y menos favorecedores.

Colombia: Adriana Mosquera Soto conocida también como Nani es la autora de la popular *Magola*, personaje de las tiras cómicas en donde se trata temas de humor social y de parejas e igualdad de género. Se publicaron y vendieron 10 libros en América Latina y España. *Magola* es una mujer que contradice todos los cánones estéticos impuestos socialmente, la autora la representa piernipeluda, narizona y viste de manera descuidada con faldas largas, botas...



FIGURA 16:

Imagen del cómic *Magola*. Recuperado en <http://2.bp.blogspot.com/-PUOgilk-R7A/UwXpWkwOgMI/AAAAAAAAAJTA/oHEI0hT1FFo/s1600/MAGOLA+enero+24+iguales.jpg>

Magola representa a la mujer ilustrada, crítica e irreverente, con cabellos azules, nariz grande, ojos exageradamente grandes y postura desgarbada.

Argentina: Es uno de los países más fructíferos de América Latina en crear personajes principales femeninos para historietas. A continuación, enlistaremos los más conocidos.

RAMONA creada por Lino Palacio, Ramona representa a una inmigrante española, poco educada, que trabaja como empleada doméstica en la casa de un matrimonio argentino; su ignorancia produce todo tipo de equivocaciones. El autor diseña un personaje que es un estereotipo de la inmigración poco instruida que llegó a Argentina a principios del siglo XX. Esta historieta se publica en 1930, en *La Opinión*, diario oficialista y a partir de 1938 se imprime en el diario *La Razón*. En este cómic priman los colores fuertes y sólidos.



FIGURA 17:

Imagen del cómic *Ramona*. Recuperado en <http://labc.org/wp-content/uploads/2014/05/ramona1.jpg>

La tía Vicenta de Juan Carlos Colombres (Landrú) quien se inspiró en su tía Cora para crear un personaje central para el cómic del mismo nombre: una señora mayor de contextura gruesa, que piensa que sabe todo y tiene respuesta para todo, aunque sus respuestas no son las correctas.



FIGURA 18:
Imagen del cómic *Tía Vicenta*. Recuperado en

http://awsassets.wwfar.panda.org/img/original/fvsa_chiste_deuda_ecologica_septiembre_2013_landru.jpg

Pochita Morfoni, personaje creado por José Antonio Guillermo Divito. Pochita Morfini es una gordita glotona e incorregible, para ella cualquier pretexto es bueno para comer, transita de gimnasio en gimnasio para bajar de peso.



FIGURA 19:
Imagen del cómic *Pochita Morfoni*. Recuperado en

<http://www.museodeldibujo.com/images/sistema/libros/ampliaciones/gd0020.jpg>

Chicas de Divito, creadas también por Guillermo Divito quien establece un ideal de belleza femenina en sus ilustraciones: se observan mujeres de busto y caderas exuberantes con relación a una cintura delgada; largas y torneadas piernas, tobillos

finísimos y rostros de grandes ojos, pestañas largas, labios sensuales y nariz pequeña. Las vestimentas ciñen sus cuerpos, faldas o shorts muy cortos. *Las chicas de Divito* representaban a una mujer audaz (aspecto de fácil identificación en la expresión), muy diferente al modelo de mujer tradicional de esos años. Era una revista picaresca, con ilustraciones y chistes para público adulto.



FIGURA 20:
Imagen del cómic *Las chicas de Divito*.
Recuperado en <http://3.bp.blogspot.com/-Atqoj8XvVWg/TwfpDuUf8-I/AAAAAAADdA/MEypSJ0AxZo/s1600/7.jpg>



FIGURA 21:
Imagen del cómic *Las chicas de Divito*.
Recuperado en http://1.bp.blogspot.com/_txDykwvf6SM/Sleu3L0D_VI/AAAAAF48/0Z3-d63mjQk/s1600/348-290851.jpg

Las tiras cómicas *Pochita Morfoni* y *Chicas de Divito* son gráficas totalmente diferentes; la primera mantiene un grafismo rápido y ligero, pero bien logrado en sus expresiones; mientras que, en la segunda, son ilustraciones más complejas, minuciosas y de una estética del estilo *pin-up* de los años 40.

MAFALDA es el nombre de la tira cómica desarrollada por Joaquín Salvador Lavado Tejón más conocido como Quino. Mafalda representa a una niña de clase media, preocupada por la humanidad y la paz mundial, le gustan los Beatles, el Pájaro Loco y los panqueques y detesta la sopa. Los adultos se incomodan con sus preguntas adelantadas para su edad y de enfoque político, su sueño es ser intérprete en las Naciones Unidas para contribuir a la paz mundial para lo cual pretende estudiar idiomas. Al inicio aparece con sus padres y con el pasar del tiempo se agregan personajes como su hermanito Guille y Felipe, Manolito, Susanita, Miguelito y Libertad



quiénes son sus amigos. Tuvo mucho éxito en Europa tanto que cuando llega la historieta a Italia fue editada por Umberto Eco.



FIGURA 22:

Imagen del cómic *Mafalda*.

Recuperado en <http://blog.espol.edu.ec/paosaltos/files/2011/01/Tira-de-Mafalda2.jpg>

La construcción de Mafalda se realiza en dos módulos; en el primero se ocupa de su cabeza y en el segundo de la estructura su cuerpo; de líneas fuertes y de estética sencilla, su expresividad irreverente es manifestada principalmente en la construcción del texto, letras en mayúsculas grandes y exageradas que enfatizan en su mensaje.

Cara de noche, tira cómica publicada desde 1992 y creada por Carlos Trillo, Eduardo Maicas y Jordi Bernet. La protagonista es una mujer joven que vive de la prostitución, con muchos conflictos, tiene un hijo llamado Pablito (niño travieso, tierno y cariñoso con su madre), quien le pone la parte dulce y tierna en la historia, Clara tiene una compañera de trabajo de nombre Virtudes. En su estética se aleja de los cómics de superhéroes ya que retoma el estilo *pin-up*.



FIGURA 23:
magen del cómic *Clara de noche*.

Recuperado en <http://4.bp.blogspot.com/-hl-NzJmPsV8/Tck5i74GGMI/AAAAAAAAAMo/wURyp6y7GAA/s1600/clara3.JPG>

Fulú es una esclava de raza negra, protagonista del libro del mismo nombre, publicación periódica producida por Carlos Trillo y dibujado por el pincel de Eduardo Risso quienes inician su producción en 1989, *Fulú* tiene una figura misteriosa, esta bella joven africana realizada en tinta china con un estilo propio y romántico, lo que permite apreciar el equilibrio de sombras en el trazo.

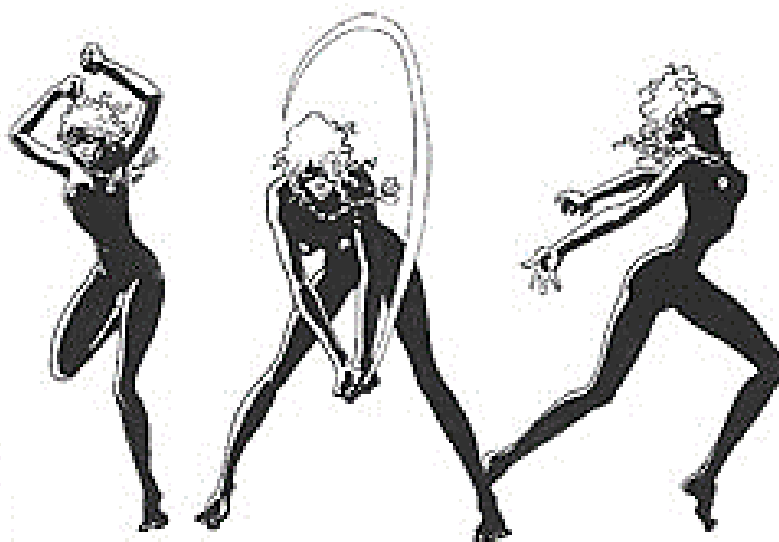


FIGURA 24:
Viñeta de *Fulú* (1989, trillo/risso), Recuperado de www.tebeosfera.com



1.2.3 REPRESENTACIÓN FEMENINA EN LA HISTORIETA EN EL ECUADOR

En el Ecuador, el cómic empieza a tomar fuerza a finales del siglo pasado; en 1989 se lanza en la galería Pomaire el número uno de *Secreciones del Mojigato*, con un tiraje de 1000 ejemplares realizado por Marcelo Ferder con su personaje NPI; Javier Bonilla con BONIL, Juan Lorenzo Barragán con AZUCA y Hugo Hidrovo con ELUGO, exponen trabajos incipientes y osados para esa época. Un año más tarde Eduardo Villacís, con su personaje *el Bicho*, publica en la recordada revista de rock *Traffic*, dónde populariza al editor Dock Tirres y las aventuras de la T mutante, estas historias llenas de humor y desarrollo de personajes.

Podemos mencionar a otros autores con sus personajes e historietas desarrolladas en años posteriores hasta nuestros días; sin embargo, muy pocos trabajos han desarrollado personajes femeninos principales para historietas. *Ana y Milena* es un cómic que sale fuera de lo común al ser creada por un hombre y contiene una visión altamente femenina y moderna dentro de las tiras cómicas que se producen en Ecuador.

Ana y Milena, tira publicada diariamente en el diario *El Comercio* desde octubre de 2005 y creada por Fabián Patiño quien es conocido como dibujante, pintor, fotógrafo y escritor cuencano. En *Ana y Milena*, el autor retrata a la mujer quiteña representando a dos jóvenes ecuatorianas de 27 y 25 años, diseñadoras gráficas y propietarias de una empresa de diseño de nombre «Asuntos Gráficos», trabajan en proyectos de publicidad y diseño editorial, son independientes, les gusta verse bien, van al cine y a las cafeterías de moda. Ana es la más seria de las dos, con los pies en la tierra y de genio irónico, es madre soltera de un pequeño de siete años llamado Ariel, Milena es más ingenua y tiene un sutil encanto. Estos personajes son opuestos al estereotipo de las mujeres de la serranía ecuatoriana.



FIGURA 25:
Imagen del cómic *Ana y Milena*.

Recuperado en http://4.bp.blogspot.com/_UFH5wCyXbWE/TOFQNAplqPI/AAAAAAAAAh0/g2QK5o9CxYc/s1600/384.jpg

Después de realizada la investigación documental, se hace un acercamiento a la historia y evolución de la historieta para conocer sus orígenes y así valorar los diferentes hechos que formaron parte de su desarrollo hasta lo que es hoy en día.

Revisados los antecedentes del papel de la mujer en el cómic en la cultura europea, latinoamericana y ecuatoriana identificamos que existen similitudes: la gran mayoría de los personajes femeninos fueron concebidos, contruidos y desarrollados por hombres, dirigidos fundamentalmente a un público masculino, exceptuando a Magola que fue creada por una mujer.

Dependiendo del género de la historieta, las mujeres dibujadas poseen cuerpos contorneados y voluptuosos; además, ocupan un papel secundario salvo algunas excepciones como Valentina en Italia que inicia como un personaje secundario para posteriormente convertirse en el principal.

Sin embargo, existe una diferencia marcada entre la cultura del viejo mundo y la latinoamericana; en países como Brasil y Argentina se puede observar la participación de personajes femeninos infantiles como Mónica y Mafalda, quienes son muy reconocidas y recordadas en la actualidad.



Capítulo II: ESTÉTICA Y SEMIÓTICA DE LA IMAGEN FEMENINA EN LA HISTORIETA

2.1 ESTÉTICA Y SEMIÓTICA DE LA IMAGEN FEMENINA EN LA HISTORIETA

El arte del cómic siempre ha tenido una visión masculina; con el transcurrir del tiempo las mujeres se han empoderado de la creación del mismo y en muchos casos sus trabajos autobiográficos denuncian la desigualdad vivida por el hecho de ser mujer, la violencia de género por el aspecto físico, la doble carga laboral, salarios menores y roles como la domesticidad y sumisión, entre otros aspectos sociales que hasta la actualidad enfrentan.

Según algunos autores, las relaciones entre los cómics y las mujeres no son muy buenas; «cuatro de cada cinco lectores son hombres menores de 30 años; las pocas mujeres que leen tebeos se aferran al manga, mientras esperan que algún día termine la dictadura de los superhéroes repletos de testosterona», dice Andrés Padilla (2002).

Ana Merino (2001) menciona que «las mujeres han creado conscientemente un nuevo género desde mediados de los años setenta, reclamando un espacio de representación propia ofreciendo nuevos temas y, sobre todo, creando su propia imagen y voz»¹¹

Como los grandes consumidores de historietas son hombres, estas son realizadas con visión masculina y una estética patriarcal, se muestran a las mujeres mayores regordetas, de mal genio e inoportunas, jóvenes con formas redondeadas, desprotegidas y, a veces manipuladoras. En el caso de la representación de niñas, las personifican pícaras y audaces. Todos estos elementos forman parte de una estética y estilo.

La figura femenina ha sido *hipersexualizada* en las últimas décadas; a inicios del presente siglo es cuando este estilo de representación alcanza sus niveles más altos

¹¹ Merino, A. (2001). *Women in comics: a space for recognizing other voices*. The Comics Journal N.º 238, October 2001 (p. 44) Recuperado de <http://www.tcj.com/the-comics-journal-no-237-september-2001/>



lo que podría ser el resultado de dos fenómenos relacionados con el ámbito del cómic. Existen dos formas muy marcadas; la primera es la tecnificación del proceso artístico que ha permitido a los creadores adoptar estilos más complejos y estilizados, que presenta imágenes más elaboradas tanto de personajes como de escenarios; en la segunda la percepción del cómic ha cambiado considerablemente durante los últimos años, ya no es considerado una mera forma de entretenimiento, sino una vía de expresión de pleno derecho.

2.2 SEMIÓTICA DE LA IMAGEN FEMENINA EN LA HISTORIETA

Según Saussure, Pierre, Buyssens y otros autores coinciden en que la semiótica no se trata de una lectura, sino de una actitud de exploración y lo que existe de fondo en toda significación como sus raíces y los diferentes mecanismos que la sostienen. Para Charles Pierce (1839-1914), «el signo es una entidad compuesta por significante (soporte material), significado (imagen mental) y referente (objeto, ya sea imaginario o real, al que alude el signo)». ¹²

El problema de la representación femenina se encuentra en el personaje femenino de la mujer común; es decir, aquella que no tiene determinada una etiqueta que la califica como guapa (término usado en lenguaje coloquial) o poco atractiva. En algunos casos la mujer aparece de manera fugaz en la calle con el protagonista masculino, como una representante idealizada desde la estética y la percepción de la belleza desde el punto de vista patriarcal, una mujer sobrenatural de vestidos ajustados, de grandes ojos, visualizada como objeto del deseo.

Maitena ¹³ crea una femineidad limitada y sesgada al representarlas con características de consumismo, superficialidad, fragilidad, dependencia y ligadas al ámbito doméstico, apartadas de la vida pública (todo esto se puede observar en sus dibujos).

¹² <http://definicion.de/semiotica/>

¹³ Maitena Burundarena ilustradora argentina autora de la tira cómica *Mujeres alteradas*.

En las viñetas de la tira cómica de *Mujeres alteradas* se genera un discurso limitado de mujeres superficiales y conflictivas, dando una imagen limitada de la mujer que vive en un constante estado desfigurado de su realidad, sin visualizar en su totalidad el mundo femenino.



FIGURA 26:

Imagen del cómic *Amores no correspondidos* de Maitena.

Recuperado en http://www.maitena.com.ar/obra_grafica/alteradas/ma05_009_a_h.jpg

2.3 REPRESENTACIÓN FEMENINA Y SU ROL EN LA HISTORIETA

La función que los personajes femeninos interpretan en una historieta depende de la época en que ha sido realizada y la visión patriarcal existente. Como por ejemplo en tiempo de la dictadura del general Franco, los tebeos de Bruguera personifican no al retrato de mujer, sino de «la mujer». Es una representación femenina reflejo de su tiempo que muestra a un tipo de mujer en su papel de esposa, pero con las características que proclama el régimen: sumisa y servil, complemento necesario.



Los roles que asumieron las mujeres en los años cincuenta se alineaban con las doctrinas del régimen, se las mostraban como esposas o ejerciendo una profesión femenina o en su defecto una presencia pasajera como Pocholita Cebolleta. Ella era la hija mayor de Rosendo y Laura, una atractiva jovencita de negros cabellos y con una anatomía bien proporcionada que le dotaba de un aspecto más realista que el de los demás personajes; su presencia en la historieta era un tanto fugaz, por representar una realidad que se quería ocultar, ya que se la consideraba alejada del patrón de personajes femeninos en esa época.

La censura afectó a los tebeos a partir de 1952 y se mantiene implacable en las revistas llamadas «*infantiles*». En el 58 se dio una apertura hacia el lector adulto (nacimiento de la revista *Can Can* es ejemplo de ello). A partir de 1964 se utilizaron formatos de revistas más grandes para dirigirse a un público también mayor, aunque el verdadero cambio en los contenidos no fue posible sino hasta 1966, con la Ley de prensa e imprenta española.

La censura coartó la libertad de los creadores para dibujar libremente a la mujer, les obligó a seguir las pautas de la representación marcadas por el régimen, basadas en tres ejes: familia, política y religión. Se enfocaron en el papel que desempeñaban las mujeres en las historietas con una visión netamente patriarcal, limitando a la mujer a un rol claro y específico: criada, portera, enfermera, alquilar habitaciones, como es el caso de doña Tomasa Blasa¹⁴, portera de la casa (Escobar).

«En efecto, la familia es una institución sagrada y en ella la mujer tiene un papel esencial o, mejor dicho: su papel, según el trasnochado ideario franquista: La vida de toda mujer (...) no es más que un eterno deseo de encontrar a quien someterse».

¹⁴ **Tomasa** Blasa apareció por primera vez en el número 1 de *Tío Vivo*. Escobar ya había creado una serie de protagonismo femenino, *Petra, criada para todo* (1954) y todavía crearía otra más, Doña Tomasa con la función de alquilar una mansión (1959).



FIGURA 27:

Imagen del cómic *La Familia Cebolleta*. Recuperado enhttp://4.bp.blogspot.com/_2GQvuEKpbb4/TFoG9XqimKI/AAAAAAAAAxo/WB7WWVgR8sQ/s1600/01Originals+006.jpg

2.3.1 ESTEREOTIPOS

Es importante detenernos para analizar el término *estereotipo* y su relación con el humor. Fue mencionado por primera vez en 1922 por Walter Lippman como «una imagen mental compartida por miembros de un grupo representando una opinión simplificada, una actitud o un prejuicio (sobre una persona, una nacionalidad, una cosa, un evento)». (Rappoport, 2005) Lippman toma este término de los *imprenteros* que utilizaban placas de metal para producir copias exactas de los textos. Leon Rappoport en su libro *Punchlines: The Case for Racial, Ethnic, and Gender Humor*, compara los insultos y los estereotipos porque ambos se encuentran basados en las características típicas de un grupo específico; sin embargo, señala que para los primeros se toma un carácter físico o comportamientos con el objetivo de insultar al otro; en cambio, los segundos envuelven valores más complejos, actitudes o tratos personales, que no son necesariamente negativos. El humor sobre estereotipos no es solo hacia las minorías, sino que se extiende para ridiculizar a la gente de diferentes nacionalidades, regiones, culturas y géneros.

Sin embargo, se puede observar una aproximación a la feminidad a partir del análisis semiótico y el análisis social de la tipología de mujeres presentados en la tira denominada *Mujeres alteradas* de Maitena Burundarena; allí se encuentran algunos estereotipos de mujer: insatisfecha, estresada, angustiada, indecisa, madura, obsesionada con la belleza, exnovia desesperada y celosa, sometida, maltratada, compradora compulsiva, superficial y empecinada por la juventud y la belleza.

Representa mujeres adultas de clase media-alta, esta característica socioeconómica la podemos ver por referencias en su devoción por las compras.

María Antonia Díez Balda señala en su trabajo: «La imagen de la mujer en el cómic feminista, futurista y de ciencia-ficción desarrolla los siguientes tópicos: la esclavitud por mantener un cuerpo joven y perfecto, las tiranías de la moda y belleza, relaciones conflictivas con los hombres, doble trabajo de ama de casa, relaciones con la propia madre, las relaciones con la suegra, con hijos, amigas, maternidad y el embarazo...

Podemos mencionar que los estereotipos son básicamente etiquetas que se colocan para tratar de encasillar a ciertos grupos de personajes dejando de lado la individualidad del ser humano.



FIGURA 28:

Imagen del cómic *Curvas peligrosas*. (Maitena, 2004)

2.3.2 DISCURSOS

Van Dijk llama como *superestructuras* a los esquemas organizadores que no determinan el *contenido* del tema tratado, sino que contribuyen a la configuración de



la *forma* del contenido global de un discurso o de un texto haciéndolo percibir como un todo coherente. La *superestructura* corresponde con lo que otros lingüistas llaman el esquema de estructuración *composicional* (Herrero, 2005:84).

Las características propias del cómic como medio comunicativo y aspectos como la composición de escenas, la secuencialidad narrativa y el balance entre texto expositivo, diálogo e imagen son fundamentales para entenderlo y en este sentido la construcción que se pueda realizar en este medio sobre el discurso de la imagen femenina.

La construcción de este modelo de naturaleza femenina se realizó a partir de argumentos religiosos, políticos, filosóficos y científicos. La tesis central del argumento científico fue sostener la desigualdad biológica de la mujer y su disposición natural a la sensibilidad, la maternidad y el sufrimiento¹⁵

Esta es la construcción de la imagen femenina a través de la historia y aún se encuentra en nuestra memoria.

Las posibilidades narrativas del personaje femenino en las historietas son infinitas y deben encajar con la realidad de su tiempo, pues no goza de la autonomía jurídica, social y profesional que hoy conocemos; es una mujer que, además, encarna valores que la sociedad le impone para representar el ideario de un «*nuevo tipo de mujer*» en oposición a la mujer tradicional cuyas funciones eran las de ser madre, esposa, guardiana del hogar, de la familia como en la vida misma, así también debía ser la mujer en las viñetas.

Podemos decir que la imagen de la mujer en el discurso del cómic sigue ligada al papel de *mujer objeto*, como elemento decorativo, es la silueta de una mujer preocupada solo por su belleza y su apariencia, manteniendo los estereotipos más

¹⁵ Ver George Duby y Michelle Perrot, *Historia de las mujeres. El siglo XIX. Cuerpo, trabajo y modernidad*, Taurus Ediciones, Madrid, 1993. También Romeo de Maio, *Mujer y Renacimiento*, Mondadori, Madrid, 1988; Viola Klein, *El carácter femenino. Historia de una ideología*, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1951 y Simone de Beauvoir, *El segundo sexo*, Ediciones Siglo Veinte, Buenos Aires, 1972. Recuperado de <http://www.scielo.cl/pdf/historia/v39n1/art01.pdf>



tradicionales y mostrando su subordinación al hombre es la que sigue apareciendo en los cómics.

Capítulo III: ANÁLISIS COMPARATIVO ESTÉTICO Y SEMIÓTICO DE LA IMAGEN FEMENINA CREADA PARA LA HISTORIETA *FULÚ*, DE CARLOS TRILLO Y EDUARDO RISSO Y LA HISTORIETA *ANA Y MILENA* DE FABIÁN PATIÑO

El diagrama de Venn que a continuación se presenta, es el resultado del análisis de la teoría previa, en este se ilustran las relaciones lógicas entre las imágenes de los personajes y sus discursos, se acogió a los personajes del femeninos de latinoamericana por lo que geográficamente y culturalmente son cercanos a nuestra realidad, por lo que dividimos a los personajes estudiados en los capítulos anteriores en grupos en función al uso estético y su acercamiento a los cánones de proporción.

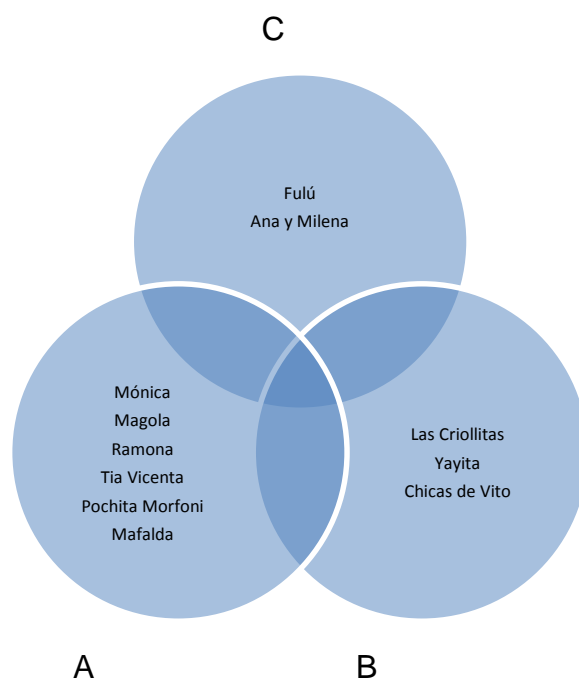


Diagrama 1:
Análisis de similitudes entre personajes femeninos

En el diagrama se pueden observar tres grupos; en el grupo A se enlistan a personajes femeninos que calzan en una construcción de personajes realistas de ocho módulos u ocho cabezas, en el grupo B se mencionan a personajes que tienen más similitud con las proporciones de un cuerpo real y el grupo C tiene características similares en estética y discurso a los grupos A y B.



Al relacionar a los personajes del grupo A entre sí, encontramos características similares de su personalidad; el discurso que se genera a través de los relatos y textos que se expresan en cada una de las historietas a las cuales estos personajes pertenecen los relacionamos con liderazgo, ingenio, inteligencia, valentía. Mientras que el grupo B encontramos a personajes femeninos que representan exuberancia, sensualidad, alegría.

Se podría decir que los grupos A y B son opuestos en lo estético y en lo que simbolizan. Sin embargo, los personajes que pertenecen al grupo C muestran rasgos de valentía, audacia, inteligencia, ingenio y son personajes que se acercan a una construcción próxima al canon del cuerpo humano. En estos personajes existe una relación equilibrada entre estética y mensaje, por lo que FULÚ, ANA Y MILENA son los personajes escogidos para el análisis comparativo estético y semiótico de la imagen femenina, los autores de estas historietas comparten un canon estilizado representando a una mujer en sus formas más naturales y reales, mientras que las tres mujeres de estas dos historietas muestran ser mujeres inteligentes, esforzadas perseverantes.

3.1 ANÁLISIS ESTÉTICO Y SEMIÓTICO: *FULÚ, ANA Y MILENA*

La estética y la semiótica nos permiten estudiar la esencia y la percepción de la belleza o la ausencia de ella; es el estudio de la percepción en general, sea sensorial o entendida de manera más amplia lo que nos permitirá tener bases en la creación del personaje femenino.

Nos enfocamos en el estudio de dos historietas con personajes femeninos que son importantes, mismas que serán analizadas desde el proceso estructural, así como las reglas que gobiernan su creación, transmisión, recepción e interpretación vinculadas a la comunicación y significación. Además, describe situaciones comunicativas mediante procedimientos de análisis. Consiste en segmentar, clasificar, describir imágenes, actos lingüísticos y no lingüísticos, secuencias de sonidos e imágenes por separado o unificadas. Bajo los aportes semióticos desde el *estructuralismo* se trabaja con autores como Saussure, Pierce, entre otros; con elementos y conceptos



correspondientes, como por ejemplo el signo a través de las imágenes, gestos, sonidos y los compendios de estas sustancias que constituyen lenguajes o sistemas de significación. Además, elementos fundamentales de esta tesis como significante, significado, denotación y connotación; parejas que resultan importantes para el estudio de los medios, propias del proceso cognitivo humano que se desarrolla mediante el uso de signos, es decir, todo como un complemento.

Para realizar el análisis estructural de los cómics se tomará en cuenta los siguientes puntos:

- **Anécdota:** La cual se expondrá la trama principal del cómic.
- **Época:** Se refiere al tiempo o época en que se desarrolla el cómic.
- **Estructura:** Que es el desarrollo de la historia, el inicio, detonante, desarrollo, clímax, punto de giro final, final.
- **Personaje femenino:** Se expondrá las principales características del personaje femenino principal que aparece en el cómic.

3.1.1 ANÁLISIS ESTRUCTURAL DE LA HISTORIETA *FULÚ*

Fulú es una esclava de raza negra. Es una excelente historia con un trabajo gráfico de primera, producido por Carlos Trillo y dibujado por el pincel de Eduardo Risso, (autores argentinos). *Fulú* tiene una figura enigmática, una bella joven africana con una daga tatuada en la frente. Risso le impuso un dibujo que equilibraba el blanco y negro, conjugando la tinta china y el papel en un contraste armónico con un estilo propio y romántico, lo que permite apreciar el equilibrio de sombras en el trazo.

Evocando épocas lejanas nos transporta al siglo XVII, a las costas de África, enmarcada con un enfurecido océano Atlántico y la misteriosa selva amazónica del Brasil, está impregnada de un mestizaje que trajo consigo toda la magia de la seducción y la hechicería que personifica la joven *Fulú*. Esta historieta se editó en

cinco libros, cuyos títulos en español son: *La Mala Suerte*, *La Danza de los Dioses*, *Bajo la Sombra del Deseo*, *El Mar y la Libertad*. A continuación, se encuentra una ilustración de *Fulú*.



FIGURA 29:
Viñeta de *Fulú* (989, trillo/risso), Recuperado de www.tebeosfera.com

Fulú es la primera labor conjunta que realizaron Carlos Trillo y Eduardo Risso. Fue el propio guionista cuando ya se acercaba el fin de la década de los ochenta del pasado siglo quien se puso en contacto con Risso para ofrecerle la posibilidad de trabajar juntos. Eduardo Risso había adquirido entonces notoriedad por su brillante trabajo con Ricardo Barreiro en *Parque Chas y Caín*. Carlos Trillo por su parte era ya toda una institución dentro del panorama argentino y mundial, por haber colaborado con algunos de los mejores dibujantes de la historia del cómic como Alberto Breccia (*Un tal Daneri*, *Los ojos y la mente*), Horacio Altuna (*Las puertitas del señor López*, *El loco Chávez*), Jordi Bernet (*Custer*, *Light & Bold*) o Enrique Breccia (*Alvar Mayor*, *Los viajes de Marco Mono*). De este modo, en 1989 y para el mercado europeo Trillo y Risso inician con *Fulú*.

Una constante que mantiene la mayor parte de su producción conjunta es la exploración de elementos relacionados con la identidad de los pueblos latinoamericanos. En *Fulú* dicho elemento aparece asociado a la aportación de los habitantes provenientes de África, a su identidad y a cómo se fueron estableciendo históricamente las relaciones entre los distintos grupos étnicos que conformaban la población.



3.1.1.1 Anécdota: La trama de la historieta relata sobre una leyenda de una bellísima esclava adolescente, que consigue escapar y volver a sus orígenes en África. Tiene una marca en su frente con forma de puñal, de nombre *Fulú*, es cazada en las costas del África Ecuatorial por los negreros y enviada a Brasil.

Encadenada y muerta de hambre después del viaje es subastada en el mercado de esclavos de Bahía, comprada y vendida varias veces, pero siempre acarrea la mala suerte a los hombres que quieren abusar de ella. En sus sueños de libertad aparece siempre el poderoso Nder Sabá (deidad piadosa de su tierra natal que aún hoy figura en las ceremonias sincréticas del Brasil entre católico y pagano).

De amo en amo recibe siempre un trato cruel, hasta que consigue huir a un quilombo del noroeste brasileño donde se refugian los negros que han conseguido como ella apartarse del yugo del hombre blanco. Los escuadrones de soldados portugueses los persiguen y aplican castigos ejemplares. Destruído el quilombo donde conoció el amor, *Fulú* embarazada escapa con la decisión de que su hijo conozca la tierra de sus mayores en una nave pirata que la pone en camino hacia su tierra.

3.1.1.2 Época: Esta historia se desarrolla a mediados del siglo XVII, época en la que era muy común la compra y venta de esclavos provenientes de África, por lo que se utiliza en la historieta escenas que reflejan esta etapa, los paisajes del África como del Brasil, el uso correcto de las vestimentas de los personajes (ropajes, accesorios y peinados).

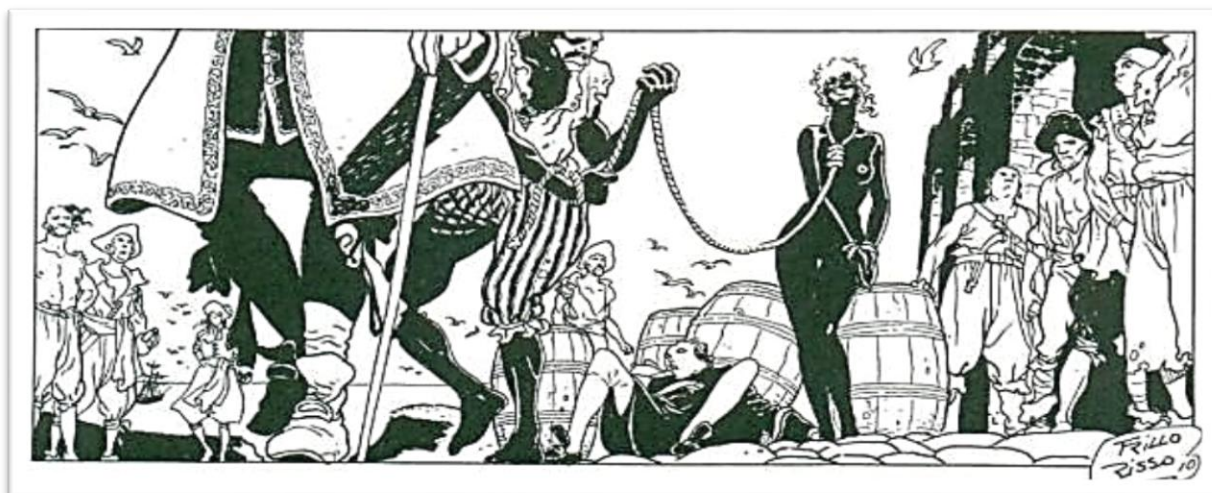


FIGURA 30:
Imagen de *Fulú* cuando llega al Brasil. Recuperado de
https://www.tebeosfera.com/numeros/fulu_2005_doedytores_3.html

3.1.1.3 Estructura:

- Inicio. Como hemos expuesto al inicio del análisis, la historia empieza narrando una leyenda brasileña acerca de una esclava que consiguió escapar a la indigna suerte de sus compañeros y volver a su tierra africana.
- Detonante. Una adolescente negra es raptada en las costas del África Ecuatorial por los negreros que enviaban sus mercancías humanas a Brasil.
- Desarrollo. La subastan en el mercado de esclavos de Bahía, comprada y vendida en varias veces da mala suerte a los hombres que quieren abusar de ella. En los sueños de libertad aparece siempre el poderoso Nder Sabá. La protagonista pasa de amo en amo y recibe siempre un trato cruel y despiadado. Hasta que consigue huir.
- Clímax. Los soldados portugueses persiguen a los prófugos para aplicarles castigos ejemplares. *Fulú* embarazada escapa, quiere que su hijo conozca la tierra de sus mayores.

- Final. Por un providencial encuentro con una nave pirata la heroína se dirige hacia África.

3.1.1.4 Personaje: Una bellísima adolescente negra de figura estilizada que tiene una marca en la frente con forma de puñal, descalza, con ropajes desgastados y muy pequeños que permiten ver gran parte de su anatomía y en muchos de las escenas se la muestra totalmente desnuda. De espíritu guerrero y valiente lo que le permite conseguir sus sueños de libertad.



FIGURA 31:

Fulú. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/numeros/fulu_2005_doedytores_3.html

3.1.2 ANÁLISIS ESTRUCTURAL DE LA HISTORIETA *ANA Y MILENA*

Ana y Milena es la representación de dos jóvenes capitalinas, profesionales, solteras, que se contraponen al estereotipo de las mujeres de la región Sierra y en general de las ecuatorianas. *Ana* es una madre poco común y de carácter un tanto irónico mientras que *Milena* es una joven crítica, pensativa y sensible.

Estos personajes fueron creados por Fabián Patiño, antropólogo y autor visual, autor de obras de teatro como *El agitado paseo del señor Lucas*, *Elías o quién diablos te crees que eres* y *El estigma y el ladrón*, presentadas en países como Colombia, Brasil, Estados Unidos y por supuesto, Ecuador. Autor y director de cortometrajes. Publicó el

primer libro recopilatorio de tiras cómicas del país, autor de *Ana y Milena*. Esta edición recoge las 350 mejores tiras publicadas hasta ahora. La tira es publicada diariamente en el diario *El Comercio* desde octubre de 2005.

3.1.2.1 Anécdota: *Ana y Milena* son jóvenes quiteñas de 27 y 25 años, diseñadoras gráficas y dueñas de una empresa de diseño llamada *Asuntos Gráficos*, son independientes, les gusta estar atractivas, les encanta el cine e ir a los cafetines. *Ana* es la más responsable por lo que se encarga de la gerencia. de personalidad sarcástica, es madre soltera de un pequeño de siete años llamado Ariel. Mientras que *Milena* es más inexperta, pero siempre muestra un impensado y perspicaz encanto.



FIGURA 32:
Ana y Milena. Recuperado de

https://tse4.mm.bing.net/th?id=OIP.QpjNm_BAP3uEK5uMZAdbAEsBf&pid=15.1&P=0&w=330&h=106

3.1.2.2 Época:

Se desarrolla en el siglo XXI, época contemporánea en la que las mujeres están logrando expandirse en diferentes ámbitos como el económico, profesional y político; expuestas en escenas cotidianas; además, se hace un uso correcto en las ilustraciones del vestuario de los personajes (vestimentas y accesorios).

3.1.2.3 Estructura:

Los requerimientos editoriales exigen de brevedad, agilidad en la ilustración y exponen una idea completa representando vivencias y preocupaciones cotidianas como denuncia social, las aspiraciones económicas y laborales, las angustias de la burocracia y la dificultad de las relaciones humanas con la finalidad de generar

reflexiones. La tira cómica de *Ana y Milena* es muy diferente a la historia de *Fulú* que sí posee una estructura de mayor complejidad ya que tiene los diferentes elementos: inicio, detonante, desarrollo, clímax, final.

3.1.2.4 Personajes:

Ana: Joven delgada de cabello corto, tiene 27 años, es diseñadora gráfica y junto a *Milena* es propietaria de una empresa de diseño. Asume la gerencia y parece ser la más seria de las dos, centrada y con los pies en la tierra, tiene una respuesta para todo y mantiene una personalidad mordaz. En su vida personal es independiente, le gusta salir y verse arreglada, posee una capacidad aguda para encontrar sentido a todo lo que le rodea menos de las cosas que le atañen personalmente. Es madre soltera de un pequeño de siete años llamado Ariel.

Milena: Joven delgada de cabello largo, usa lentes, tiene 25 años, es diseñadora gráfica, cándida, desenfadada, distendida, con inteligencia emocional y sufrida en temas de pareja, feliz en la vida ya que levanta el ánimo a otros, siempre muestra un inesperado e ingenioso encanto.



FIGURA 33:
Ana y Milena. Recuperado de

http://4.bp.blogspot.com/_UFH5wCyXbWE/TOFQMzjVsgI/AAAAAAAAAhs/NAixDb5NkpY/s1600/385.jpg

3.2. ANÁLISIS CONNOTATIVO

En el análisis de las historietas y sus personajes femeninos se identificaron la existencia de sus funciones, modelos o estereotipos diseñados a través de la imagen y que otorgan a la mujer una realidad personal y social.



Analizar la representación de la mujer que se muestra a través de los personajes femeninos de historietas ha sido el objetivo primordial de este estudio y que, asociado con la comunicación, busca desprender y dar a conocer la información que a través de su personaje principal se emite.

Se menciona la estética, que representada en los papeles que interpretan las *mujeres de papel* las sigue mostrando esclavas de una apariencia física que las hace ver *deseables* o *atractivas* a los ojos de los hombres, transmitiendo modelos que influyen en la construcción de una identidad, representaciones mediáticas que pueden tener efecto sobre la realidad. En este sentido, los autores de las historietas analizadas consciente o inconscientemente las muestran, a pesar de ser los personajes principales, en un papel secundario sumiso ante los hombres y la sociedad, con tareas tradicionalistas.

La respuesta al porqué de trabajar de tal manera en este análisis, es que las princesas deben ser estudiadas no solo como imagen única de la película, sino también necesariamente en el contexto que la rodea. Por medio del relato se mostrarán actitudes y acciones de los personajes que reproducen estereotipos que forman parte de la sociedad y sus imaginarios y desde donde se han transmitido modelos interpretativos del mundo.

Las acciones de la *Fulú* y de los personajes de la tira cómica *Ana y Milena* son claves para reconocer representaciones estereotipadas de la mujer.

3.2.1.1 ANÁLISIS CONNOTATIVO DE *FULÚ*

«Tu destino dice que serás tratada como un animal y que solo el mar podrá ayudarte». Estas palabras conforman el vaticinio que la protagonista *Fulú* recibe de Nder Sabá, un viejo espíritu protector según definición propia. Son también un buen resumen de lo que ofrecen Carlos Trillo y Eduardo Risso en la obra que representó su primera colaboración conjunta.

Fulú es una mujer fuerte y decidida que decide labrarse su propio destino a pesar de todos los obstáculos que encuentra a su paso y no por eso renuncia a su condición femenina y por ser mujer de color se enfrenta al estigma de esclavitud y junto con ello a vejaciones, violencia y maltrato. Esta es la cruz que recibe una mujer negra en la historieta; sin embargo, ella tiene un espíritu indomable que le ayuda a buscar su libertad.

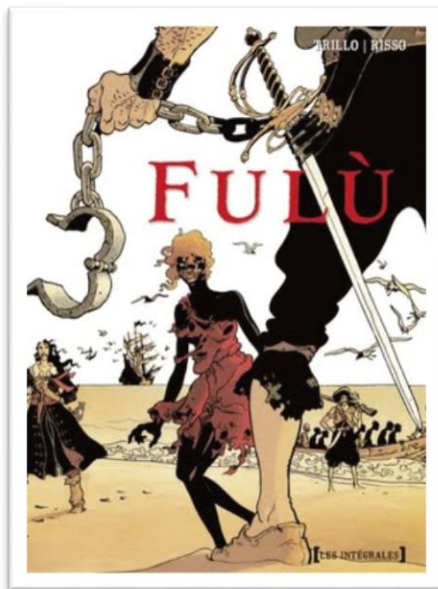


FIGURA 34:
Imagen de *Fulú*. La mala suerte. Recuperado de www.tebeosfera.com

3.2.1.2 ANÁLISIS DEL DISCURSO DE *FULÚ*

Discurso sexista que muestra a una mujer doblegada a la existencia de un hombre y lo que dictamina la sociedad patriarcal. El papel de sumisión es una de las características permanentes en las representaciones femeninas, pero con una clara diferencia: al ser una mujer de color, su papel se transforma en la visualización de una mujer servicial, esclava, usada y abusada. Cada peculiaridad fue creada según la visión de la época en que vivían y por supuesto, tratando de mostrar su lado más frágil.



FIGURA 35:

Imagen de *Fulú*. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/numeros/fulu_2005_doedytores_3.html

Fulú mantiene el constante deseo de recuperar su libertad y regresar a su tierra, misión complicada la de librarse de su explotación por su doble condición de esclava y mujer. Para ello contará con las armas que le dan unos poderes mágicos que se ven sobredimensionados por una sobrenatural sensualidad, que vuelve locos de deseo a cuantos hombres se cruzan en su camino. Y ese camino tendrá desde el principio, un solo objetivo: el del regreso a su tierra natal. Ese viaje servirá también para encontrarse consigo misma.

Si es para referirse al valor de las mujeres en sí mismas, en estos relatos se puede encontrar comentarios derrotistas y de menosprecio, comentarios machistas que trazan una imagen inferior hacia ellas. El desprecio y el poco valor concedido a una mujer por parte de la sociedad también se ponen de manifiesto en las historietas; los relatos que se muestran no dejan de lado la condición sexista, racial, violencia verbal y física existentes en algunas escenas, contados mediante un manto mágico que envuelve a las mujeres de color.



FIGURA 36:

Imagen de *Fulú*. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/numeros/fulu_2005_doedytores_3.html

3.2.1.3 CUADROS METÓDICOS

Análisis del discurso

Por medio de los siguientes cuadros comparativos se pretende, de manera clara, exponer algunas categorías destacadas en estas historietas y en su personaje principal:

- Social: mostrar los roles de género representados.
- Cultural: la representación de los personajes.
- Comunicativo: exposición de su código gestual.
- Simbólico: algunos elementos u objetos físicos con los que se representa la imagen femenina.



Cuadro N.º 1 Análisis del discurso

PERSONAJE	SOCIAL	CULTURAL	COMUNICATIVO	SIMBÓLICO
<i>Fulú</i>	<ul style="list-style-type: none">• Joven y hermosa africana. Realiza las tareas de esclava.• Sus anhelos: ser libre, volver a África.	<ul style="list-style-type: none">• Por lo general, aparece en las escenas desnuda, o en su defecto con muy poca ropa.• Es una joven bella de rasgos fuertes, con cuerpo curvilíneo, con ojos profundos.	<ul style="list-style-type: none">• Carácter fuerte.	<ul style="list-style-type: none">• Aparece encadenada, huyendo o escondiéndose.• Ilustrada en ocasiones a color. pero siempre es permanente el color negro o en otras ocasiones es ilustrada en una tricromía clásica en el cómic como son el blanco, negro y rojo, lo que genera fuerza en la composición.

FUENTE: Elaborado por la autora (Pepita Alarcón).

Con estos elementos se presenta a la mujer negra representada en *Fulú* como esclava, una persona de segunda, siempre tiene que estar sirviendo al blanco y atendiendo sus caprichos y deseos.

En las estructuras de las escenas se presenta a *Fulú* en posturas erotizadas y en una actitud de indefensa satisfaciendo la visión patriarcal del espectador masculino. Deliberadamente el dibujante se asegura de mostrar las zonas más sexualizadas del cuerpo de *Fulú* desde todos los ángulos posibles: sus pechos, sus piernas y caderas.

Análisis estético

Se analizan características como rasgos físicos, vestuario entre otros, generan pistas sobre las particularidades que ayudarán en la creación de estos personajes.

- Cualidades: se describe su personalidad y carácter.



- Rasgos físicos: características físicas.
- Vestuario: vestimenta y accesorios que usa el personaje.

Cuadro N.º 2

Análisis estético

NOMBRE	CUALIDADES	RASGOS FÍSICOS	VESTUARIO
• <i>Fulú</i>	<ul style="list-style-type: none">• Rebelde.• Valiente.• Astuta.	<ul style="list-style-type: none">• Mujer de piel oscura.• Cabello corto, rizado y negro.• Labios gruesos y carnosos.• Delgada y curvilíneo.• Posee un puñal grabado en la frente.	<ul style="list-style-type: none">• Vestido roto, harapiento.• Se muestra descalza.

FUENTE: Elaborado por la autora (Pepita Alarcón).

Estas características permiten en su estructura formal la creación de *Fulú* con una imagen sexualizada.

3.2.2.1 ANÁLISIS CONNOTATIVO DE ANA Y MILENA

Ana y Milena nacen de la mente de un hombre adulto, heterosexual, soltero. *Ana* es cerebral mientras que *Milena* se decanta por la emoción. Son mujeres con una visión nihilista que no se comprometen con códigos ni regímenes concretos. Desde la percepción de Patiño, los hombres son más toscos y elementales, mientras que las mujeres tienen «esa forma de dar vuelta las cosas, más interesante... Hay más espacio para explorar, entresijos, los hombres somos tajantes, más brutos. Las mujeres tienen secretos, cosas, bargueños llenos de cajoncitos, son inagotables».¹⁶

Ana y Milena son la representación de dos jóvenes capitalistas, atípicas para una sociedad aún conservadora en muchos aspectos, mujeres independientes, dueñas de su destino, una de ellas madre soltera. Las mujeres son las del control.

¹⁶ Yépez, D. (2015) *Ana y Milena, 10 años de sarcasmo ininterrumpido*. Encontrado en Urbano ECUADOR, <http://www.planv.com.ec/historias/urbano/ana-y-milena-10-anos-sarcasmo-ininterrumpido>



FIGURA 37:

Ana y Milena. Recuperado de

http://1.bp.blogspot.com/_UFH5wCyXbWE/TOFQOHVVT5I/AAAAAAAAAh8/bD_fKeEQGf4/s1600/383.jpg

3.2.3 ANÁLISIS DEL DISCURSO DE ANA Y MILENA

El discurso de *Ana y Milena* es mucho más actual; hace de lado la visión patriarcal, se relata y representa el día a día de la mujer de hoy; mujeres independientes, con voz propia que no se complican en dar su opinión o punto de vista sobre un tema cualquiera, apartándose de las características permanentes de las representaciones femeninas. En esta serie cómica se muestran a mujeres inteligentes, profesionales, independientes, fuertes, dispuestas a trabajar y luchar por sus sueños, mujeres que no han perdido su toque femenino y coqueto. Constituyéndose en una mujer fuerte y a la par del hombre, que en ningún momento se mira como un ser inferior sino como un ser igual.

La tira cómica de *Ana y Milena* genera un discurso ágil, compacto debido al formato en que se expone, a diferencia del discurso de *Fulú* que es mucho más pausado y un desarrollo prolongado.



FIGURA 38:

Ana y Milena. Recuperado de

http://1.bp.blogspot.com/_UFH5wCyXbWE/TOFQOHVVT5I/AAAAAAAAAh8/bD_fKeEQGf4/s1600/383.jpg

3.2.2.2 CUADROS METÓDICOS

A continuación, se presentan diferentes cuadros que permitirán sustentar el trabajo:

Cuadro N.º 3

Análisis del discurso

PERSONAJE	SOCIAL	CULTURAL	COMUNICATIVO	SIMBÓLICO
Ana	<ul style="list-style-type: none"> Joven y guapa. Dueña de una agencia de diseño gráfico. Anhelos: cuidar a su hijo y sacar adelante a su empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> Por lo general aparece en posturas y escenas cotidianas. Es una joven atractiva de rasgos suaves, delgada. 	<ul style="list-style-type: none"> Seria y responsable. 	<ul style="list-style-type: none"> Ilustrada en ocasiones a color, pero siempre es permanente el color negro, de composición simple y ágil.
Milena	<ul style="list-style-type: none"> Joven y guapa. Dueña de una agencia de diseño gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> Por lo general aparece en posturas y 	<ul style="list-style-type: none"> Carácter suave y des complicado. 	<ul style="list-style-type: none"> Ilustrada en ocasiones a color, pero siempre es permanente el



	<ul style="list-style-type: none">Anhelos: sacar adelante a su empresa.	<ul style="list-style-type: none">escenas cotidianas.Es una joven atractiva de rasgos suaves e inocentes, de contextura delgada.		color negro, de composición simple y ágil.
--	---	---	--	--

FUENTE: Elaborado por la autora (Pepita Alarcón).

Con estos elementos se presenta a la mujer actual que toma la forma de *Ana y Milena*, empoderadas, profesionales, independientes, mujeres que cumplen con su hogar y su etapa profesional, con vida propia, llenas de amigos y planes.

Las posturas en las escenas de esta tira cómica son orgánicas y las actitudes naturales, con cuerpos nada exagerados.

Análisis estético

Cuadro N.º 4 Análisis estético

NOMBRE	CUALIDADES	RASGOS FÍSICOS	VESTUARIO
<i>Ana</i>	<ul style="list-style-type: none">Inteligente.Seria.Carácter fuerte.Tiene un humor mordaz.	<ul style="list-style-type: none">Mujer de piel clara.Cabello corto negro.Delgada.	<ul style="list-style-type: none">Vestido actual informal.
<i>Milena</i>	<ul style="list-style-type: none">Inteligente.Ingenua.Carácter suave.	<ul style="list-style-type: none">Mujer de piel clara.Cabello medio negro y ondulado.Delgada.Utiliza anteojos.	<ul style="list-style-type: none">Vestido actual informal.



FUENTE: Elaborado por la autora (Pepita Alarcón).

Estas características expresan en la estructura formal la creación de personajes como mujeres guapas con una imagen muy natural.



CAPÍTULO IV: CONSTRUCCIÓN DE UN PERSONAJE FEMENINO PARA UNA HISTORIETA

Este capítulo tiene por objetivo mostrar la propuesta artística en la creación de una ilustración de un personaje femenino, consideramos que la gráfica es otra forma de expresión artística, puesto que es la suma de estética, técnica y originalidad narrativa tomando enfocándonos en las características de los personajes.

Propuesta artística y creativa

Al crear un personaje debemos considerar que estos deben tener una función como ¿qué papel desempeña en la historia ese personaje?, ¿Es necesario? y sus antecedentes; es decir, cómo sería su vida antes de que la historia empiece, establecer el origen del personaje como: educación, posición social, creencias (o falta de ellas), lazos familiares entre otras características, estos detalles que nos ayudaran a enriquecer al personaje. Otro rasgo a considerar es la personalidad y el carácter del personaje, importante ya que cuando describimos lo físico responde a una necesidad histórica.

4.1 Conceptualización de creación

Se pretende salir del estereotipo de la mujer frágil y servicial, el personaje que se ha creado; es una mulata joven cuya existencia tiene sentido en ser feliz y como es protagonista tiene una personalidad fuerte que brilla sin necesidad de ser el reflejo de otras personas, con un valor independiente e inteligente, astuta que le da una personalidad única en cualquier historia en la que ella sea protagonista, sin perder sus cualidades femeninas como: sensible, coqueta, curiosa, prefieren solucionar los problemas mediante la vía diplomática y no le faltan recursos para triunfar en la vida, por su personalidad fuerte y segura de sí misma.

4.1.1 Creación del personaje

Para la construcción del personaje pondremos especial énfasis en la elaboración del rostro, debido a que según el aforismo que se ha escuchado en muchas ocasiones



que menciona: ***la cara es el reflejo del alma*** y según la regla de Mehrabian¹⁷ “regla 7%-38%-55%”, el 7% de la información se atribuye a las palabras, mientras que el 38% se atribuye a la voz (entonación, proyección, resonancia, tono, etc.) y el 55% al Lenguaje Corporal (gestos, posturas, movimiento de los ojos, respiración, entre otros). Es importante generar una expresividad y un lenguaje propio en el rostro de nuestro personaje.

4.1.1.1 Proceso de caracterización del personaje

Una vez generado el concepto del personaje es necesario marcar con especificidad las características psicológicas, sociales y físicas que debe poseer consiguiendo así una descripción precisa y minuciosa del personaje, para lo cual hemos creado el siguiente cuadro que nos permitirá aclarar algunos conceptos sobre la imagen.

CUADROS DESCRIPTIVOS DE LA CREACIÓN DEL PERSONAJE FEMENINO

Cuadro N.º 5

Características psicológicas

CARACTERÍSTICA	DESCRIPCIÓN
Nombre	Elizabeth, es un nombre designado a reinas y princesas como la Reina Elizabeth I y II, uno de los más utilizados en Inglaterra, nombre que por lo general no se le colocaría a una mujer de color. ya que el nombre en muchos casos indica procedencia.
Nacionalidad	Ecuatoriana
Origen	Hija única de Antonio Pereira, ingeniero petrolero (de color) y Margot Quintanilla, maestra (mujer blanca). Familia de clase media. Elizabeth queda huérfana producto de un accidente que tuvieron sus padres cuando ella apenas tenía 16 años. Tuvo que salir adelante sola.
Edad	30 años
Personalidad	De carácter fuerte, pasional, ingenua, protectora y luchadora

¹⁷ El psicólogo Albert Mehrabian —actualmente profesor emérito en UCLA—, y pionero en la comprensión de las comunicaciones desde los años sesenta. Recibió su doctorado de la Universidad Clark y en 1964 tiene una extensa carrera de enseñanza e investigación en la Universidad de California en Los Ángeles.



Propósito	Está acostumbrada en conseguir sus metas con trabajo y decisión. Su sueño es ser reconocida y ser feliz
Conflictos internos	Dolor de lo vivido por la pérdida de sus padres a muy corta edad.
Conflictos externos	El ser estereotipada y prejuizada en su lugar de trabajo por ser mujer y de color. Le cuesta mostrar sus capacidades laborales.
Hábitos	Peinar su cabello excesivamente (vanidad o inseguridad)
Capacidades, cualidades y habilidades	Es responsable y recursiva. Como pasatiempos escribe y dibuja.
Miedos	Perder al ser querido o amado
Secretos	Sufrió abusos cuando quedo huérfana
Defecto	Es incapaz de perdonar a quienes le hicieron daño

FUENTE: Elaborado por la autora (Pepita Alarcón).

Cuadro N.º 6 **Características sociológicas**

CARACTERÍSTICA	DESCRIPCIÓN
Estado civil	Soltera
Nº hijos	0
Educación	Tiene una maestría en derecho penal
Lugar de trabajo	Bufe de abogados
Relaciones familiares	No tiene
Relaciones amistosas	Tiene tres amigos. Ana y Patricia amigas del colegio con las que mantiene relación, salen de compras y por las noches de vez en cuando a un bar. Daniel compañero de trabajo quien le ayuda, es su apoyo en el trabajo y conoce su secreto.
Relaciones amorosas	No tiene
Dónde vive	Centro de la ciudad, en un departamento elegante.
Época en que vive	Contemporánea

FUENTE: Elaborado por la autora (Pepita Alarcón).



Características Físicas

Conscientes que los rasgos físicos son muy importantes ya que proyectan información de cómo podría ser el personaje y nos hemos valido de ciertos rasgos y trazos gráficos para representar a nuestro personaje, para la creación física hacemos uso de conceptos de fisiognomía que es la ciencia que estudia los caracteres humanos de los rasgos físicos y su tipología en general.

Del latín *pshysiognomia* significa naturaleza y el que distingue, es la ciencia de la observación que nos permite deducir por el aspecto de la cara los caracteres, inclinaciones y cualidades. En 1778 fueron publicadas las obras de Lavater¹⁸ y reconocidas como un sistema de filosofía racional sobre expresión del lenguaje natural de la cara. El espejo de la personalidad es el rostro, resultados estadísticos han verificado que existe una fuerte conexión entre las características faciales y rasgos de personalidad. Los mesopotámicos, griegos, romanos y luego retomado en el renacimiento el estudio de la relación entre las características faciales y rasgos de personalidad. Y en la época contemporánea se lo continúa realizando así, lo demuestra el texto de Oracia Colomar titulado *Fisiognomía* de la colección publicado en 1977.

La personalidad y rasgos de Elizabeth son: pasional e ingenua. De acuerdo al estudio de *Fisiognomía* el rostro redondo o tipo de luna se muestra casi infantil lo que nos ayudaría a representar la ingenuidad del personaje ya que expresa una personalidad amable, gusta las reuniones sociales y su compañía es agradable. Como lo podemos visualizar en los gráficos que a continuación colocamos como ejemplo.

¹⁸ Johann Caspar Lavater: Johann Caspar (o Kaspar) Lavater (Zúrich, 15 de noviembre de 1741- 2 de enero de 1801) fue un escritor, filósofo y teólogo protestante suizo de lengua alemana..... Alcanzó notoriedad sobre todo gracias a su obra sobre la fisionomía: *El arte de conocer a los hombres por la fisionomía* (1775-1778), de gran influencia en los hombres del Sturm und Drang, sobre todo en lo que respecta a sus ideas sobre la exaltación del genio, como figura germinal de la creación desde la libertad, el sentimiento, la energía y la naturaleza. encontrado en: https://es.wikipedia.org/wiki/Johann_Caspar_Lavater

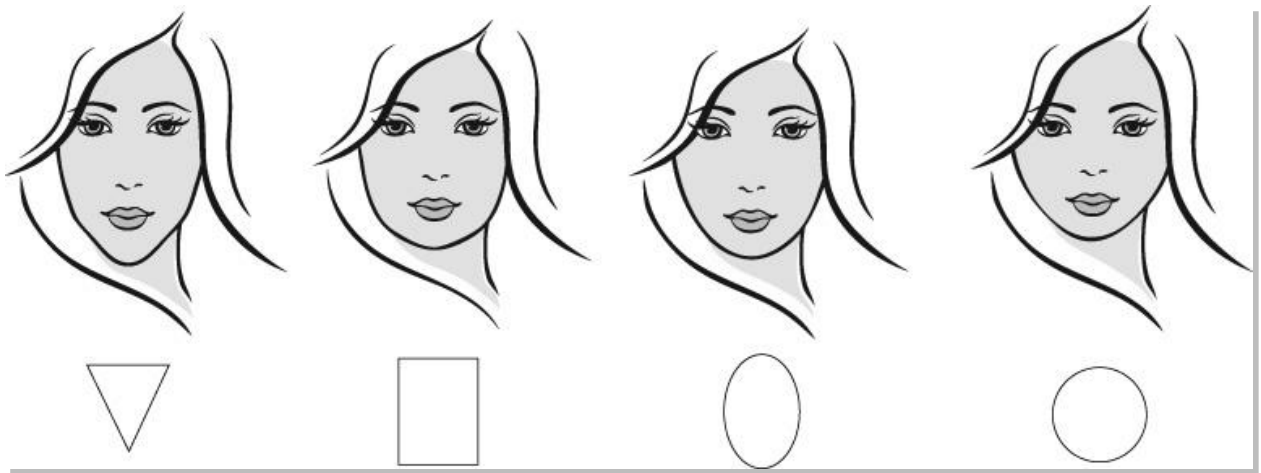


FIGURA 39:
forma del rostro. Recuperado en: <http://www.n-punto.com/wp-content/uploads/2013/08/Rostros-Vectores.jpg>

Analizaremos algunas características de los rasgos del rostro para explicar la propuesta gráfica.

En el texto *Fisiognomía* de Oracia Colomar la nariz pequeña nos ayuda a representar al ser impulsivo, impaciente, caprichoso, por lo contrario, cuando la punta de la nariz es redonda expresa bondad, instintiva, lógica y sencillez.

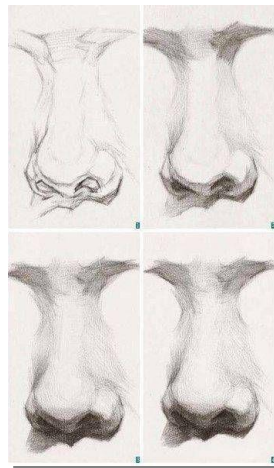


FIGURA 40:
Los rasgos faciales: Nariz. Recuperado en : <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/6f/98/b9/6f98b98dd448547bcc38b7f4f4632c80.jpg>

Elizabeth debe tener una boca con labios pequeños ya que expresa que oculta algo y le da un halo de misterio a diferencia de los labios grandes que expresan que apenas puede guardar un secreto. Y si el labio inferior es grueso a diferencia del superior y caído, indica disminución denota sensualidad.

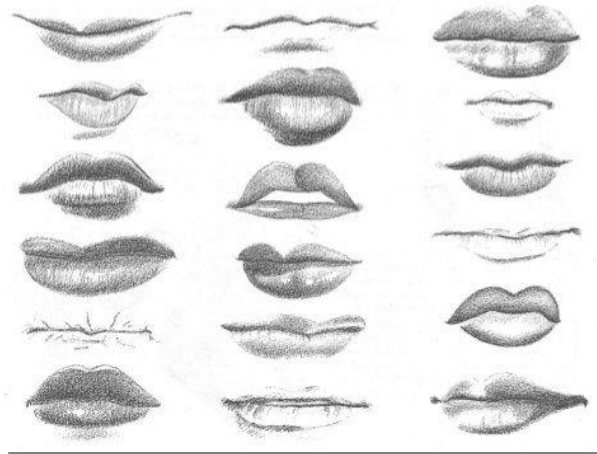


FIGURA 41:

Imágenes de bocas dibujadas. Recuperado en: http://k18.kn3.net/taringa/1/1/7/7/8/0/72/temari_47/864.jpg?5359

Para representar el lado soñador nuestro personaje debe llevar ojos grandes, abiertos y armoniosos indican una naturaleza positiva o soñadora. En cuanto al color el azul en los ojos exterioriza un fuerte sentido práctico y hábil en los negocios con imaginación.



FIGURA 42:

Los rasgos faciales: Ojos. Recuperado en: <http://static.betazeta.com/www.belelu.com/up/2013/04/ojos1-660x350.jpg>

Cuadro N.º 7

Descripción Física:

CARACTERÍSTICA	DESCRIPCIÓN
Aspecto físico	Mulata
Estatura	1,65 cm
Rostro	Rostro redondo, nariz redondeada, ojos grandes y expresivos, labios pequeños y carnosos.
Figura	Curvas pronunciadas, cintura pequeña, pies y manos pequeñas
Cabello	Negro ondulado, corto y abundante
Vestuario	En el lugar de trabajo: ropa formal, conjuntos de falda o pantalón, carteras y zapatos elegantes. Para salidas: ropa casual, vestidos cortos, jeans, chaquetas.
Accesorios	Aretes pequeños, collares discretos, pulseras y anillos.

FUENTE: Elaborado por la autora (Pepita Alarcón).

4.1.1.2 Proceso ilustrativo

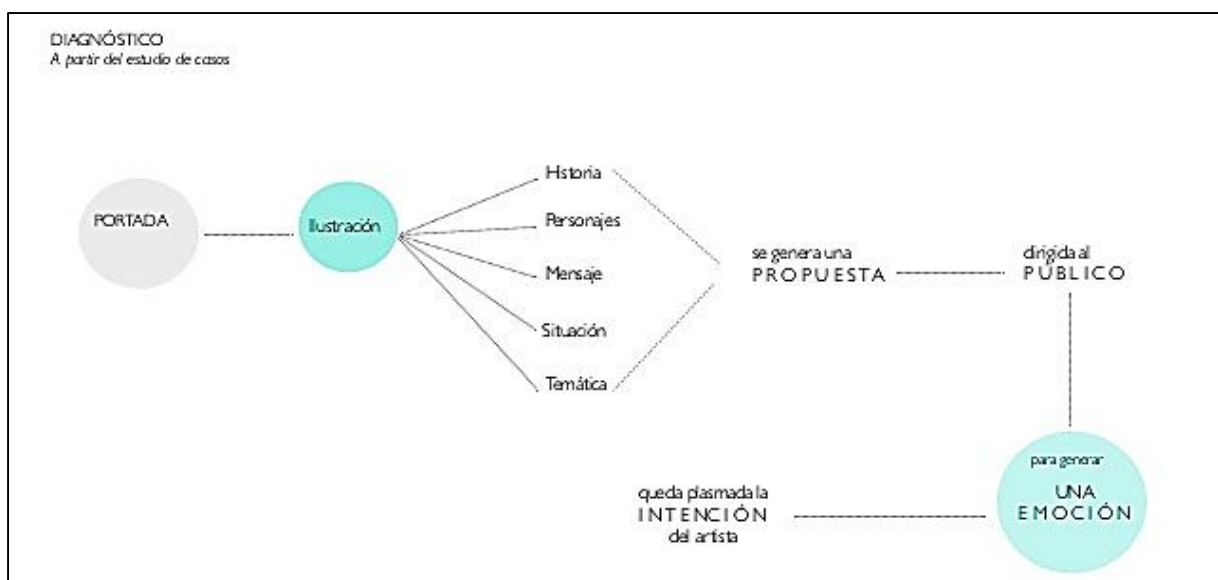


DIAGRAMA 2

<https://image.slidesharecdn.com/presentacin2-140725202003-phpapp02/95/diagnostico-proceso-ilustrativo-2-638.jpg?cb=1406319642>

Según el análisis del proceso ilustrativo Caso Revista New Yorker, extracto del taller de Construcción II de Valentina Olivares describe una metodología basada en las



siguientes variables como: historia, personajes, mensaje, situación y temática. Variables que ya han sido analizadas y expuestas en los diferentes cuadros de análisis y generar la propuesta ilustrativa.

El desarrollo del personaje parte del estudio del rostro. La apariencia facial analizada previamente, la estatura, la indumentaria y accesorios. Para cumplir con este objetivo se realizó la prueba de varias técnicas de la ilustración analógica que permiten realizar bocetos, apuntes rápidos y pensar gráficamente. La técnica escogida es el uso de la tinta china sobre formatos A3 y A4 en soporte de tablas para pintar para posteriormente escanear los diseños y realizar una post edición de imágenes en el programa Photoshop de Adobe como proceso de investigación sobre las posibilidades que permiten este tipo de imágenes Andy Warhol en el pop art.

4.1.3 Estilo o Concept Art

El Estilo o Concept Art es una forma de ilustración que nos permite representar visualmente un diseño o idea para su uso en películas, videojuegos, animación o cómic antes de que se presente el producto final.

El proceso de creación fue sencillo, empezó por bocetos muy rápidos con formas básicas; el objetivo era generar una silueta básica del personaje y seleccionar la cromática generando un producto con un sello personal.

4.1.3.2 Diseño Definitivo

Se realizaron algunas ideas, plasmadas en bocetos que fueron acercamientos a ser utilizados para el personaje, y empleando varias técnicas de ilustración análoga como el grafito, la pluma, el acrílico y la tinta china. Elizabeth es un personaje sencillo, dibujado con líneas gruesas que le dan la fuerza requerida para el personaje, además la técnica seleccionada es la tinta china para su ilustración, luego esta fue escaneada en un software de edición de imagen.



Bocetos iniciales

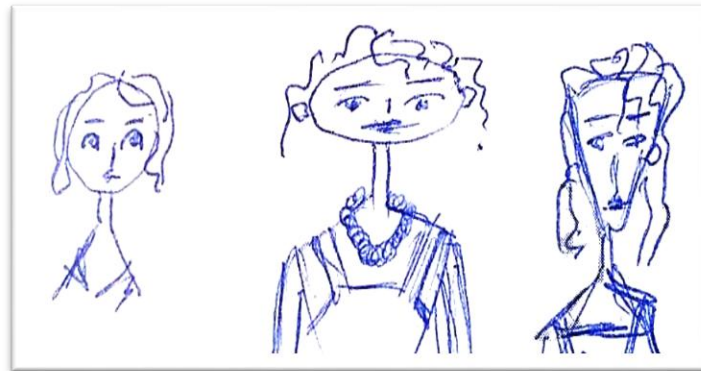


FIGURA 43:
ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017

(Ilustración: BOCETO No1, Técnica: pluma, Soporte: papel bond)



FIGURA 44:
ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017

(Ilustración: Exploración técnica, BOCETO No 8, Técnica: tinta china, Soporte: formato A3 tabla para pintar)



FIGURA 45: ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017
(Ilustración: BOCETO No 2, Técnica: pluma y lápiz, Soporte: papel bond)

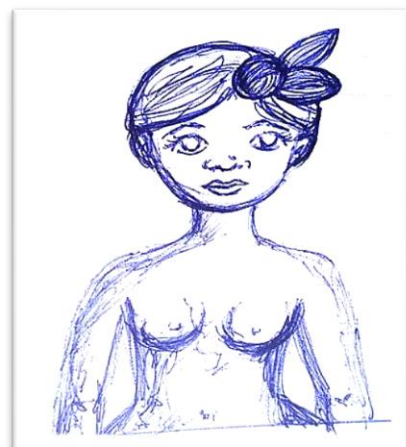


FIGURA 46: ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017
(Ilustración: Exploración técnica, BOCETO No 6, Técnica: pluma, Soporte: hoja de cuaderno)



FIGURA 47: ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017
(Ilustración: BOCETO No. 3 Técnica: pluma, Soporte: hoja de cuaderno)



FIGURA 48: ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017
(Ilustración: BOCETO No 4, Técnica: pluma, Soporte: hoja de cuaderno)



FIGURA 49: ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017
(Ilustración: BOCETO No 5, Técnica: grafito, Soporte: hoja de cuaderno)



FIGURA 50: ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017
(Ilustración: Exploración técnica, BOCETO No 7, Técnica: acrílico, Soporte: formato A3 tabla para pintar)



FIGURA 51:
ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017

(Ilustración: Exploración técnica, BOCETO No 9, Técnica: tinta china, Soporte: formato A3 tabla para pintar)

4.1.3.2.1 La Estructura

Realizado los bocetos y partiendo de formas geométricas simples se comprende mejor la construcción del personaje lo que facilita el poder dibujar sin que éste pierda su aspecto físico original.



FIGURA 52: ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017
(Ilustración: Exploración técnica, BOCETO Técnica:
Grafito, Soporte: formato A3 tabla para pintar)



FIGURA 53: ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017
(ilustración, Técnica: tinta china)

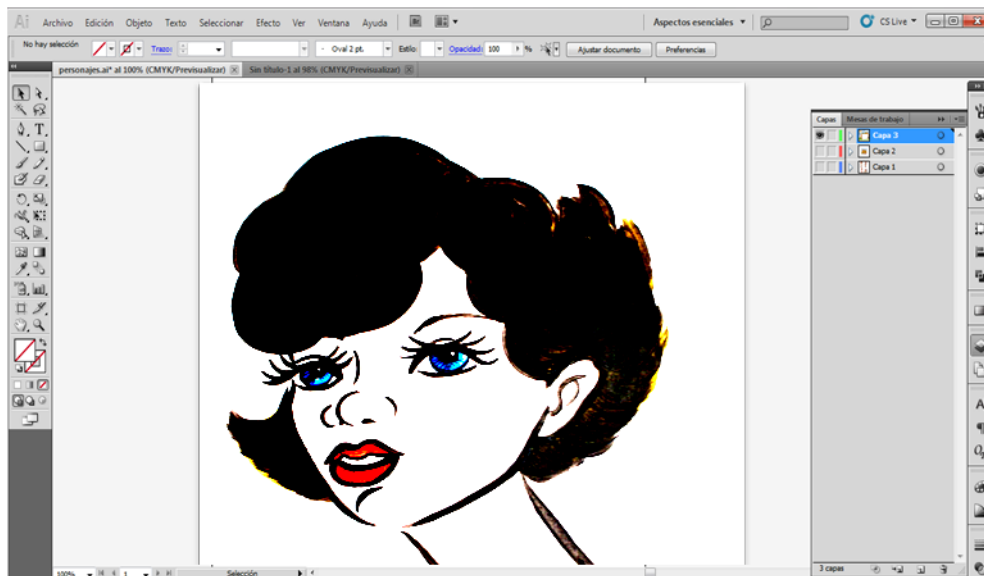


FIGURA 54:
ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (ilustración en edición digital)



FIGURA 55:
ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (ilustración digitalizada)

Diseño de expresiones. Se desarrolló una hoja de expresiones, que indica la información sobre cómo responden los distintos elementos del rostro de nuestro personaje al momento de realizar sus expresiones.



FIGURA 56:
ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (expresiones)



FIGURA 57:
ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (expresiones)



FIGURA 58: ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH
2017 (estudio de pies)



FIGURA 59: ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH
2017 (estudio de manos)

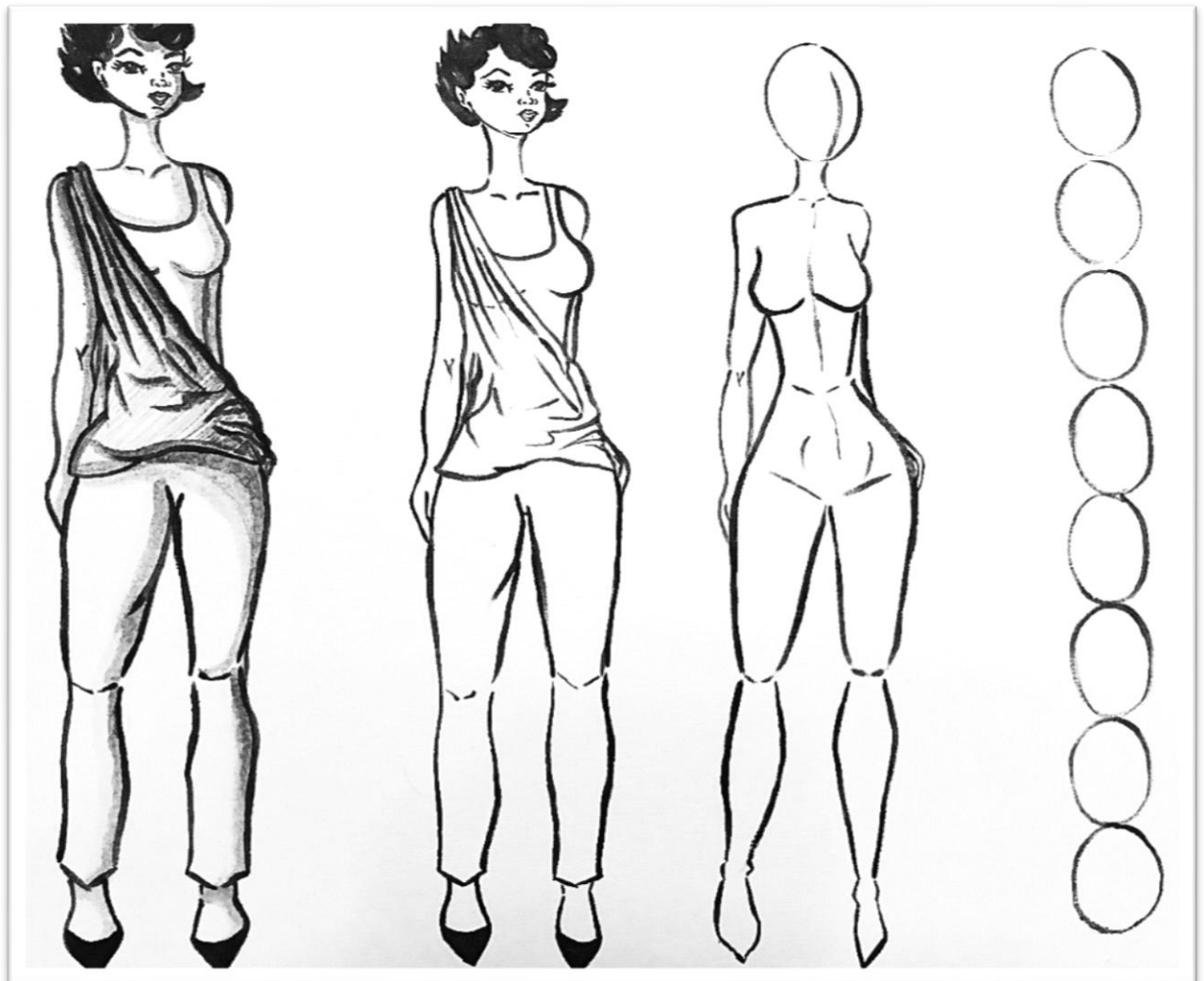


FIGURA 60:
ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (uso del canón)

4.1.3.3 MONTAJE, ARREGLOS Y REGISTRO DE LA OBRA FINAL

Se muestra una construcción final del personaje en posibles posturas para viñetas de historietas del personaje y escenas del personaje.



FIGURA 61:

ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (ilustración, Técnica: tinta china)



FIGURA 62:

ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (ilustración, Tinta china)



FIGURA 63:

ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (ilustración, Técnica: Tinta china)



FIGURA 64:

ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (ilustración, Técnica: Tinta china)



FIGURA 65:

ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (ilustración, Técnica: Tinta china)



FIGURA 66:

ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (detalle ilustración, Técnica: Tinta china)



FIGURA 67:

ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (ilustración, Técnica: Tinta china)



FIGURA 68: ALARCÓN, PEPITA. ELIZABETH 2017 (ilustración, Técnica: Tinta china)



CONCLUSIONES

.....

- Se ha realizado una revisión histórica de diferentes historietas donde el papel del personaje femenino ha sido importante como protagonista principal o secundario, esto nos permitió visualizar en el panorama europeo, latinoamericano y ecuatoriano historietas que aún se mantienen en nuestra retina; podemos mencionar como ejemplo a Mafalda, historieta argentina o Ana y Milena, tira cómica ecuatoriana que presenta el ingenio y la personalidad fuerte de las mujeres mediante la tinta y papel.
- Se realizó un estudio comparativo de dos historietas, lo que nos permitió realizar una construcción del personaje femenino, el que debe observarse bajo un prisma distinto, orientado a la manifestación de los rasgos internos y la comprensión del personaje que se produce desde su interior y no desde su exterior, a partir de sus propias ideologías presentando así un personaje que sirva de modelo, generando nuevos estereotipos. Para lo cual se escogió la técnica análoga idónea para ilustrar de mejor manera al personaje femenino.



RECOMENDACIONES

.....

Se recomienda que:

- Es preciso realizar un análisis de cada uno de los rasgos y desde varias vertientes, ya que las ilustraciones se consideran un material comunicativo y llevan un mensaje implícito que puede ser utilizado con un fin positivo.
- Es necesario incentivar este tipo de estudios para promover el análisis sobre el comic, ya que es un generador de cultura que influye en la sociedad reproduciendo y representando mundos reales e imaginarios.
- Las creaciones de nuevas propuestas de personajes deben romper estereotipos tradicionales y poco positivos, dando paso a la reflexión sobre lo que refleja y transmite, generando nuevos esquemas mentales que contribuyan con la sociedad y la cultura.



BIBLIOGRAFÍA

.....

- Eco, U. (1973). El comic. Recuperado de: http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20repetida/index.html
- Coma, J. (1979). El comic. Recuperado de http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20repetida/index.html
- Baur, E. K. (1978). El comic. Recuperado de http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20repetida/index.html
- Rosetti, M. V. (1976). El comic. Recuperado de http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20repetida/index.html
- Universidad de Castilla-La Mancha, Edición de Pedro Cerrillo y Jesús M. Martínez González., Juegos y literatura infantil en los pliegos de aleluyas españoles y europeos del siglo XIX. CEPLI, 2012. Recuperado de: <http://asonante.blogspot.com/2012/10/auca-y-aleluyas.html>
- Universidad de Castilla-La Mancha, Edición de Pedro Cerrillo y Jesús M. Martínez González, Juegos y literatura infantil en los pliegos de aleluyas españoles y europeos del siglo XIX, CEPLI, 2012. Recuperado de: <http://asonante.blogspot.com/2012/10/auca-y-aleluyas.html>
- Allport, G.W., The nature of prejudice, Addison-Wesley, 1954.
- Guido Crepax, 1ra. Ed. Norma Editorial, 2008. Historieta italiana. Recuperado de: <http://abandonadtodaesperanza.blogspot.com/2008/07/valentina-el-sueo-y-la-aventura.html>
- DOSSE, F., Historia del Estructuralismo, Editorial Madrid, Primera edición, 2004, pág. 41
- Aristóteles, P., (Traducción de Santiago Ibáñez Lluch), Valencia, Ediciones Tilde, 1999.
- Baiz Quevedo, J., El personaje y el texto en el cine y la literatura, Venezuela, Editorial Comala/Fundación Cinemateca Nacional, 2004.
- Blacker, I.R., Guía del escritor de cine y televisión, Navarra, Editorial Eunsa, 1993 (2ª Ed.).



- Brenes, C.S., De qué tratan realmente las películas. Claves para analizar y escribir guiones de cine y televisión, Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias, 2001.
- Campbell, J., El poder del mito, Barcelona, Editorial Emecé, 1991.
- Cano, P.L., De Aristóteles a Woody Allen. Poética y retórica para cine y televisión, Madrid, Editorial Gedisa, 1999 (1ª Ed.).
- Chion, M., Cómo se escribe un guión, Madrid, Editorial Cátedra, 1997, pp. 119-140.
- Cucca, A., Foti, P., Le création des personajes, Edition Dujarric, 2001.
- DiMaggio, M., Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas, Madrid, Paidós Comunicación, 1992 (1ª Ed.).
- Egri, L., The art of dramatic writing. Its basis in the creative interpretation of human movies, New York, Touchstone Book, 1946.
- Fernández Díez, F., Arte y técnica del guión, Barcelona, Ediciones UPC, 1996.
- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J., Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual, Barcelona, Ediciones Paidós, 1999.
- Field, S. El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso, Madrid, Plot Ediciones, 1984 (1ª Ed.)
- Forero, M.T., Escribir televisión. Manual para guionistas, Barcelona, Editorial Paidós, 2002.
- Francia, A. y Mata, J., Dinámica y técnicas de grupos. Madrid, Editorial CCS, 1992 (1ª Ed.), pp.57, 59-61.
- García, F. et al., Narrativa Audiovisual. Madrid, Ediciones Laberinto, 2006.
- García Jiménez, J., Narrativa audiovisual, Madrid, Editorial Cátedra, 1993.
- Garrido Domínguez, A., El texto narrativo. Teoría de la literatura y literatura comparada, Madrid, Editorial Síntesis, 1996.
- Jung, C.G., Tipos psicológicos I, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, (trad. 1964-a).
- Jung, C.G., Tipos psicológicos II, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, (trad. 1964-b).



- Macías, J., 24 palabras por segundo. Cómo escribir un guión de cine, Madrid, Instituto oficial de radio y televisión (IORTV), 2003.
- Martínez Surinyac, G. El guión del guionista. El desarrollo del guión desde la idea hasta el guión literario, Barcelona, Editorial Cims 97, 1998, pp. 40, 138.
- McKee, R. (2002). Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona, Alba Editorial, pp. 445, 446.
- Parker, P. Arte y técnica del guión, una completa guía de iniciación y perfeccionamiento para el escritor. Barcelona, Ediciones Robinbook, 2003.
- Sánchez Escalonilla, A., Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona, Editorial Ariel Cine, 2001, pp. 77.
- Seger, L., Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Barcelona, Editorial Paidós, 1990.
- Seger, L. Cómo convertir un buen guión en un guión excelente, Madrid, Ediciones Rialp, 1999 (6ª Ed), pp. 223-239.
- Swain, D., Film scriptwriting, New York, Ed. Hastings House, 1976.
- Vayone, F. Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine. Barcelona: Editorial Paidós, 1991.
- Vale, E., Técnicas del guión para cine y televisión. Barcelona, Editorial Gedisa, 1985.
- CHANDLER, D. Semiótica para principiantes, Ediciones Abya-Yala, Primera Edición, Quito - Ecuador, 1998, pág. 13.
- ZECCHETTO, V. La Danza de los signos, Nociones de Semiótica General, Ediciones AbyaYala, Primera edición, Quito, Ecuador, 2002, pág. 109.
- LUIS, J. Gramática Moderna de la lengua española, Editorial Limusa S.A. 2001, pág. 74
- ZECCHETTO, V. Óp. Cit. pág. 110. 15 LUIS Juan, Op. Cit. pág. 79.
- BECERRA, ARTIEDA, F. Umberto Eco y el análisis semiótico-estructural de los fenómenos socio-culturales, pág. 7.
- Rubiera, D. Editorial Ciencias Sociales, La Habana, 2011. Recuperado de: <https://palabrademujer.wordpress.com/tag/racismo-y-genero/>



- Tesis de: Esther Rebato es Doctora en Ciencias Biológicas y especialista en Antropología. Como profesora forma parte del Departamento de Genética, Antropología Física y Fisiología Animal de la Facultad de Ciencia y Tecnología de la Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea. Preside además la Sociedad Española de Antropología Física (SEAF) y desde fechas recientes también la European Anthropological Association (EAA). Recuperado de:
https://www.google.com/search?q=concepto+de+raza+en+antropologia&bav=on.2,or.&biw=1024&bih=657&client=firefox-b-ab&ech=1&psi=3znkV7SKFMW8eluagZgL.1474581549085.3&ei=3znkV7SKFMW8eluagZgL&emsg=NCSR&noj=1&gfe_rd=cr
- Joaquim Roglán “Un espíritu burlón. Entrevista con Josep Escobar”, por. /El Dominical/de El Periódico, nº 208, /Barcelona, 13 de noviembre de 1998./Medina, 13 de agosto de 1944, revista editada por Sección Femenina, Madrid./Maritina en Cancan./Jordi Canyissà /ALTARRIBA, 2001: 35./ALTARRIBA,
- Revista de estudios sobre la historieta: /“HISTORIETAS”/- número /2/2012/(ISSN: 2174-4084)
- Entrevista con Ibáñez, por Joan Bassa y Ramón Freixas. /Imágenes de Actualidad/, 16, 31 de enero de 1987./BLANCO-CAMBLOR, M^a Luz: «Similitudes y diferencias entre la Sección Femenina en España y la Bund Deutscher Mädel en la Alemania del Tercer Reich. Una aproximación», en SANTO TOMÁS, M., VAL, M.I. del, ROSA, C. de la y DUEÑAS, M.J.: /Vivir siendo /mujer a través de la historia/, Valladolid, Universidad de Valladolid, 2007, p. 215./RUIZ, Rosario. /¿Eternas menores? Las mujeres en el franquismo, Madrid/, Biblioteca Nueva, 2007, p. 24-27./Rebollez y señora en El DDT.
- José Muñoz y Carlos Sampayo, historieta titulada Billie Holiday y publicada en la Argentina por OJODEPEZ en el 2007, historia relatada en 56 pp
- Eco, U. (1973). El cómic. Recuperado de http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20_repetida/index.html
- Coma, J. (1979). El cómic. Recuperado de http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20_repetida/index.html



- Baur, E. K. (1978). El cómic. Recuperado de http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20repetida/index.html
- Rosetti, M. V. (1976). El cómic. Recuperado de http://www.iesdrago.com/old/depts/dib/pagina_web%20repetida/index.html
- Juegos y literatura infantil en los pliegos de aleluyas españoles y europeos del siglo XIX. Edición de Pedro Cerrillo y Jesús M. Martínez González. Universidad de Castilla-La Mancha, CEPLI, 2012. Recuperado de <http://asonante.blogspot.com/2012/10/auca-y-aleluyas.html>
- En los pliegos de aleluyas españoles y europeos del siglo XIX. Edición de Pedro Cerrillo y Jesús M. Martínez González. Universidad de Castilla-La Mancha, CEPLI, 2012. Recuperado de <http://asonante.blogspot.com/2012/10/auca-y-aleluyas.html>
- FIGURA 3: Imagen de MAFALDA, autor QUINO, El diario El Mundo, publicación tira de MAFALDA, primera aparición Argentina, 1965. Recuperado de <http://www.cspl.umd.edu/~mercado/Mafalda.PNG>
- <https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/661/comics-o-historietas>
- Elementos narrativos del cómic por Luis Rodrigo Castañeda Aguilera 30/03/2011, pág. 21.
- Imagen de una diagramación y secuencia de viñetas para un cómic. Recuperado en https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/10/Manga_-_prawidlowy_sposob_czytania.png
- Ejemplos de onomatopeyas. Recuperado en <http://www.portafolioblog.com/wp-content/uploads/2009/10/onomatopeya.jpg>
- Imagen ejemplo de signos cinéticos. Recuperado en https://tse3.mm.bing.net/th?id=OIP.JawY4gP160R2SNdTsgQF_gEsES&pid=15.1&P=0&w=164&h=151
- Imagen de METÁFORA DE QUINO. Recuperado en <https://tse3.mm.bing.net/th?id=OIP.YTqzQ19GiFo6JSbIxpGAEsCa&pid=15.1&P=0&w=317&h=164>



- RODRÍGUEZ, J. J. (2008). La imagen de la mujer en los cómics estadounidenses. 1900-1950. Encontrado en : https://www.tebeosfera.com/documentos/la_imagen_de_la_mujer_en_los_comics_estadounidentes.html
- Revista de estudios sobre la historieta: /"HISTORIETAS"/- número /2/2012/|ISSN: 2174-4084)
- Tira cómica, publicada en el número 102 de El DDT, juega con la con fusión entre la chica y el maniquí. / Jordi Canyissà. Recuperado de http://www.maitena.com.ar/obra_grafica/alteradas/ma05_009_a_h.jpg
- TODO HISTORIETAS, HUMOR ARGENTINO, LA HISTORIA DEL CÓMIC EN LOS PAÍSES DE EUROPA, Realizada por; NÉSTOR GUSTAVO GIUNTA, Recuperado en http://www.todohistorietas.com.ar/historia_europa.htm
- Imagen de Barbarella. Recuperado en <http://www.todohistorietas.com.ar/barbarella.jpg>
- Imagen de Adèle Blanc Sec. Recuperado en https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTa-l1GIAa4cEan8nJDSKaZoGdW_cOJNSoybEBhXJVppxnDiExNvA
- Imagen de la portada de la historieta de Valentina. Recuperado en http://cultmag.de/wp-content/uploads/2015/12/Crepax_valentina.jpg
- Imagen del personaje Mônica. Recuperado en <http://f.i.uol.com.br/folha/ilustrada/images/0731189.jpg>
- De la historieta de Las criollitas. Recuperado en <https://tse3.mm.bing.net/th?id=OIP.rWv10oF8jzPiERcCWRFAhwEsDV&pid=15.1&P=0&w=222&h=159>
- Imagen del cómic Condorito. Recuperado en http://3.bp.blogspot.com/_aWMFpX3VYo/TvvATVCSS9I/AAAAAAAAAF1Q/OW5aC2pVGME/s1600/Condorito+491-4.jpg
- Imagen del cómic Magola. Recuperado en <http://2.bp.blogspot.com/-PUOgilK-R7A/UwxpWkwOgMI/AAAAAAAAAJTA/oHEl0hT1FFo/s1600/MAGOLA+enero+24+iguales.jpg>
- Imagen del cómic Ramona. Recuperado en <http://labtic.org/wp-content/uploads/2014/05/ramona1.jpg>



- Imagen del cómic Tia Vicenta. Recuperado en http://awsassets.wwfar.panda.org/img/original/fvsa_chiste_deuda_ecologica_septiembre_2013_landru.jpg
- Imagen del cómic Pochita Morfini. Recuperado en <http://www.museodeldibujo.com/images/sistema/libros/ampliaciones/gd0020.jpg>
- Imagen del cómic Las chicas de Divito. Recuperado en <http://3.bp.blogspot.com/-Atqoj8XvVWg/TwfpDuUf8-I/AAAAAAAAADdA/MEypSJoAxZo/s1600/7.jpg>
- Imagen del cómic Las chicas de Divito. Recuperado en http://1.bp.blogspot.com/_txDywkvf6SM/Sleu3L0D_VI/AAAAAAAAAF48/0Z3-d63mjQk/s1600/348-290851.jpg
- Imagen del cómic Mafalda. Recuperado en <http://blog.espol.edu.ec/paosaltos/files/2011/01/Tira-de-Mafalda2.jpg>
- Imagen del cómic Clara de noche. Recuperado en <http://4.bp.blogspot.com/-hl-NzJmPsV8/Tck5i74GGMI/AAAAAAAAAMo/wURYp6y7GAA/s1600/clara3.JPG>
- Imagen del cómic Ana y Milena. Recuperado en http://4.bp.blogspot.com/_UFH5wCyXbWE/TOFQNApIqPI/AAAAAAAAAh0/g2QK5o9CxYc/s1600/384.jpg
- Merino, A. (2001). Women in comics: a space for recognizing other voices. The Comics Journal N.º 238, October 2001 (p. 44) Recuperado de <http://www.tcj.com/the-comics-journal-no-237-september-2001/>
- <http://definicion.de/semiotica/>
- Maitena Burundarena ilustradora argentina autora de la tira cómica Mujeres alteradas.
- Imagen del cómic Amores no correspondidos de Maitena. Recuperado en http://www.maitena.com.ar/obra_grafica/alteradas/ma05_009_a_h.jpg
- Tomasa Blasa apareció por primera vez en el número 1 de Tío Vivo. Escobar ya había creado una serie de protagonismo femenino, Petra, criada para todo (1954) y todavía crearía otra más, Doña Tomasa con la función de alquilar una mansión (1959).



- Un espíritu burlón. Entrevista con Josep Escobar, por Joaquim Roglán. /El Dominical/de El Periódico, N.º 208, /Barcelona, 13 de noviembre de 1998./Medina, 13 de agosto de 1944, revista editada por Sección Femenina, Madrid./Maritina en Cancan./Jordi Canyissà /ALTARRIBA, 2001:35./ALTARRIBA,
- FIGURA 26: Imagen del cómic La Familia Cebolleta. Recuperado en http://4.bp.blogspot.com/_2GQvuEKpbb4/TFoG9XqimKI/AAAAAAAAAaxo/WB7WWVgR8sQ/s1600/01Originals+006.jpg
- Imagen del cómic Curvas peligrosas. (Maitena, 2004).
- Ver George Duby y Michelle Perrot, Historia de las mujeres. El siglo XIX. Cuerpo, trabajo y modernidad, Taurus Ediciones, Madrid, 1993. También Romeo de Maio, Mujer y Renacimiento, Mondadori, Madrid, 1988; Viola Klein, El carácter femenino. Historia de una ideología, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1951 y Simone de Beauvoir, El segundo sexo, Ediciones Siglo Veinte, Buenos Aires, 1972. Recuperado de <http://www.scielo.cl/pdf/historia/v39n1/art01.pdf>
- Viñeta de Fulú (989, trillo/risso), Recuperado de www.tebeosfera.com
- Imagen de Fulú cuando llega al Brasil. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/numeros/fulu_2005_doedytores_3.html
- Fulú. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/numeros/fulu_2005_doedytores_3.html
- Ana y Milena. Recuperado de https://tse4.mm.bing.net/th?id=OIP.QpjNm_BAP3uEK5uMZAAdhBAEsBf&pid=15.1&P=0&w=330&h=106
- Ana y Milena. Recuperado de http://4.bp.blogspot.com/_UFH5wCyXbWE/TOFQMzjVsgI/AAAAAAAAAhs/NAixDb5NkpY/s1600/385.jpg
- Imagen de Fulú. La mala suerte. Recuperado de www.tebeosfera.com
- Imagen de Fulú. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/numeros/fulu_2005_doedytores_3.html
- Imagen de Fulú. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/numeros/fulu_2005_doedytores_3.html



- Yépez, D. (2015) Ana y Milena, 10 años de sarcasmo ininterrumpido. Encontrado en Urbano ECUADOR, <http://www.planv.com.ec/historias/urbano/ana-y-milena-10-anos-sarcasmo-ininterrumpido>
- Ana y Milena. Recuperado de http://1.bp.blogspot.com/_UFH5wCyXbWE/TOFQOHVVT5I/AAAAAAAAAh8/bD_fKeEQGf4/s1600/383.jpg
- Ana y Milena. Recuperado de http://1.bp.blogspot.com/_UFH5wCyXbWE/TOFQOHVVT5I/AAAAAAAAAh8/bD_fKeEQGf4/s1600/383.jpg
- El psicólogo Albert Mehrabian —actualmente profesor emérito en UCLA—, y pionero en la comprensión de las comunicaciones desde los años sesenta. Recibió su doctorado de la Universidad Clark y en 1964 tiene una extensa carrera de enseñanza e investigación en la Universidad de California en Los Ángeles.
- Johann Caspar Lavater: Johann Caspar (o Kaspar) Lavater (Zúrich, 15 de noviembre de 1741- 2 de enero de 1801) fue un escritor, filósofo y teólogo protestante suizo de lengua alemana.... Alcanzó notoriedad sobre todo gracias a su obra sobre la fisionomía: El arte de conocer a los hombres por la fisionomía (1775-1778), de gran influencia en los hombres del Sturm und Drang, sobre todo en lo que respecta a sus ideas sobre la exaltación del genio, como figura germinal de la creación desde la libertad, el sentimiento, la energía y la naturaleza. encontrado en: https://es.wikipedia.org/wiki/Johann_Caspar_Lavater
- Forma del rostro. Recuperado en: <http://www.n-punto.com/wp-content/uploads/2013/08/Rostros-Vectores.jpg>
- Los rasgos faciales: Nariz. Recuperado en : <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/6f/98/b9/6f98b98dd448547bcc38b7f4f4632c80.jpg>
- Imágenes de bocas dibujadas. Recuperado en: http://k18.kn3.net/taringa/1/1/7/7/8/0/72/temari_47/864.jpg?5359
- Los rasgos faciales: Ojos. Recuperado en; <http://static.betazeta.com/www.belelu.com/up/2013/04/ojos1-660x350.jpg>



- Diagrama de proceso de ilustración:
<https://image.slidesharecdn.com/presentacin2-140725202003-phpapp02/95/diagnostico-proceso-ilustrativo-2-638.jpg?cb=1406319642>